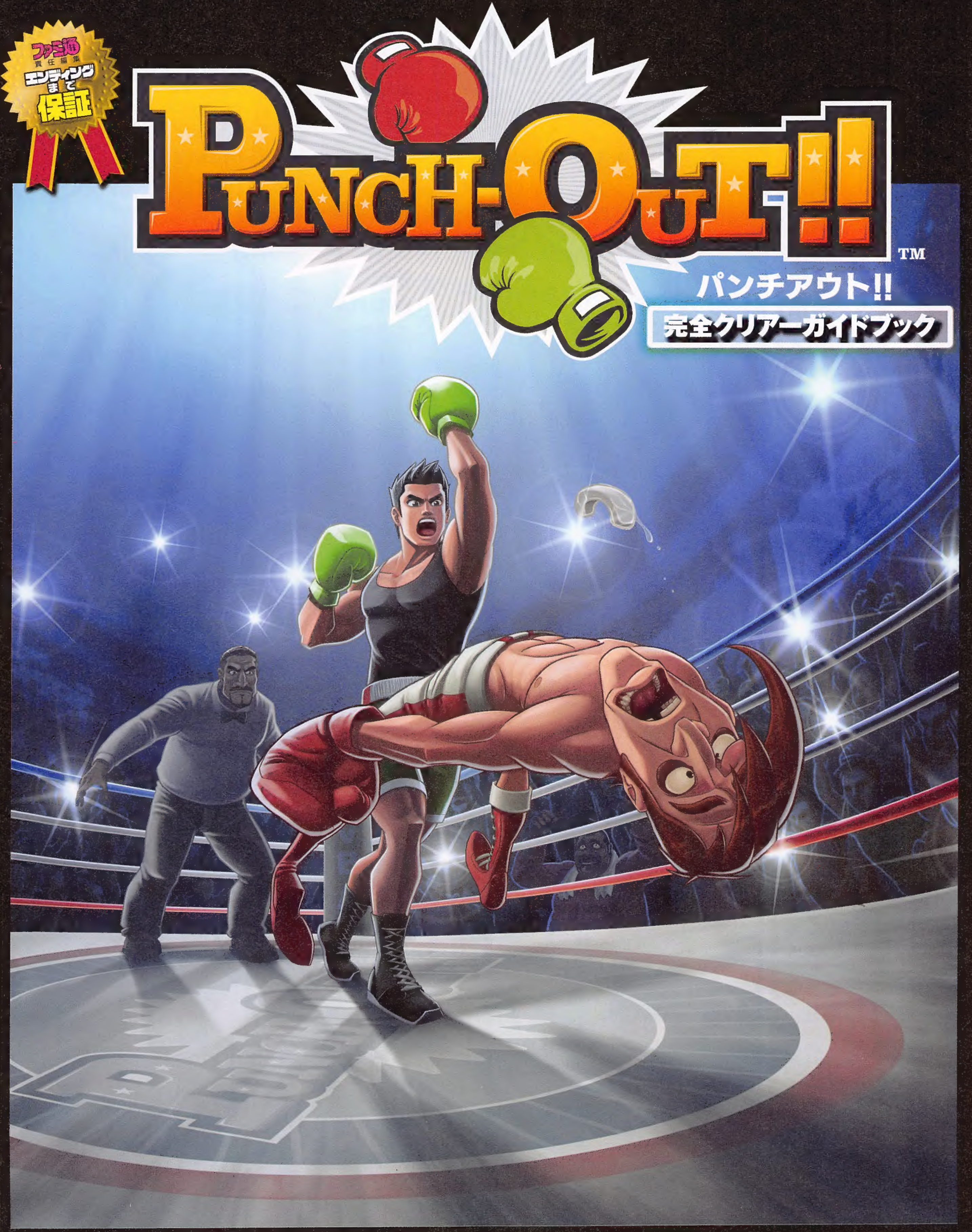

Wii
エンターブレインムック
定価:980円
ファミ通
責任編集
エンディングまで保証
PUNCH-OUT!!
TM
パンチアウト!!
パンチアウト!!
完全クリアーガイドブック
任天堂全面協力
最速&完全攻略!!
ライバルたちがくり出す
すべてのパンチの
対処法を完全伝授!!
緊急特別企画
元世界チャンピオン輪島功一氏VSパンチアウト!!



Nintendo
Wii.com
Wii
動きを見切って敵をノックアウト!
パンチアウト!!
PUNCH-OUT!!™
発売中
CERO A 全年齢対象
メーカー希望小売価格
5,800円(税込)
Wiiは任天堂の登録商標です。© 2009 Nintendo
ストラップを、
きちんと着けましょう。
しっかり握って
離さないようにしましょう。
まわりに人がいないか、
物がないか、よく確かめましょう。
軽く振るだけで
じゅうぶん楽しめます。
Wiiリモコンジャケットの
装着をおすすめします。


ファミ通
責任編集
エンディングまで保証
PUNCH-OUT!!™
パンチアウト!!
完全クリアーガイドブック

少年は立ち向かう!! 栄光を目指して

本作では主人公のリトル・マックを操作し、W.V.B.A（世界ビデオボクシング協会）のチャンピオンを目指すことになる。アメリカンドリームを掴み取れ！







リトル・マック
Little MAC

身長：172cm
体重：48kg
年齢：17歳
戦績：0勝 0敗（0KO）

プロデビュー戦を目前に控えた本作の主人公。年齢は17歳。ボクサーとしては小柄だが、小さな体に似合わない強力なパンチを持っている。果たして、目の前に立ちはだかる強力なライバルたちを打ち倒すことができるか!?

信頼できるトレーナー







ドック・ルイス
Doc Louis

リトル・マックのトレーナー。チョコバーが大好きで、いつも陽気。しかし、ここぞというときには的確なアドバイスをくれる頼れる男なのだ。試合のインターバル中に見られるマックのアドバイスは必見。



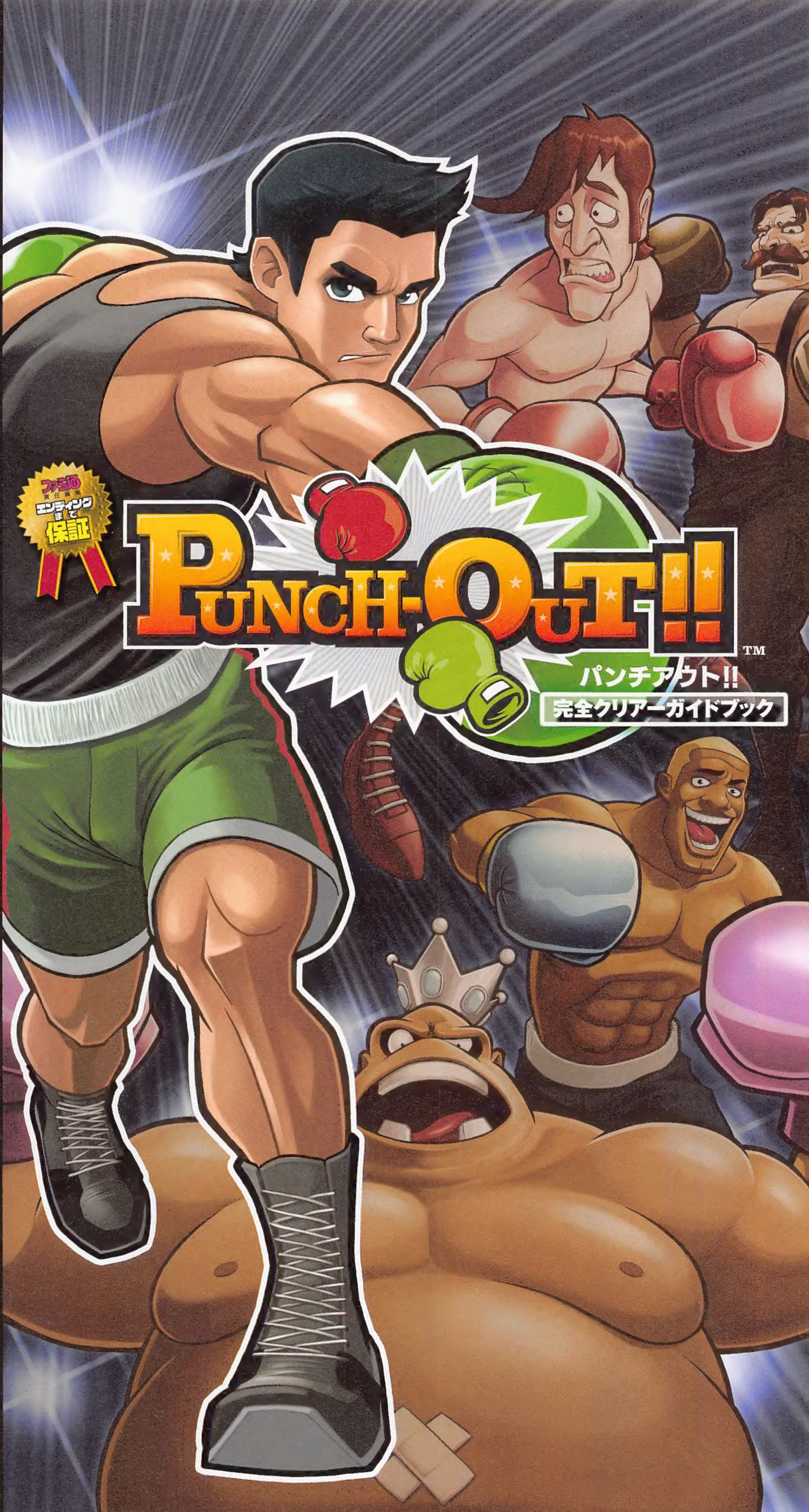
マックのコスチュームは、最初はグリーンのトランクスだ。しかしチャンピオンになることや、ほかの条件を満たすことでコスチュームが変わってくるぞ。



レフェリー
Referee

リトル・マックが戦うすべての試合に登場。しっかりと的確に試合を裁いてくれるぞ。判定にもつれ込んだときのアクションにちょっと注目したい。

CONTENTS 目次





第1章 システム編

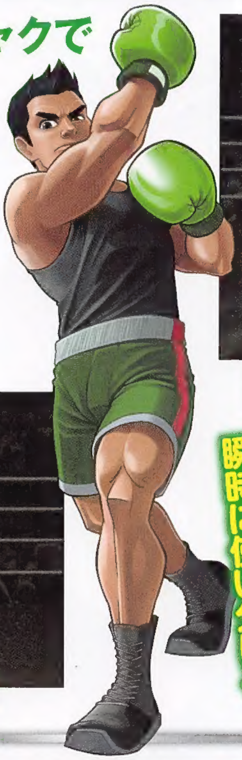
まずは操作方法や試合ルールなど、ゲームの基本的な部分を解説していく。また各種モードの特徴も掲載しているので、しっかりと覚えて本作をよりいっそう楽しめるようにしよう。

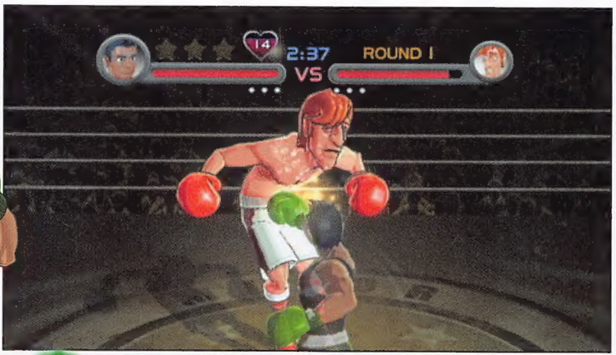
『パンチアウト!!』はこんなゲーム

Wiiリモコンとヌンチャクを使って、本物のボクシングさながらの臨場感が味わえる本作。まずはその楽しみかたの基本を解説していこう。

Wiiリモコンとヌンチャクでボクシングファイト!

本作は主人公のボクサー、リトル・マックを操り、さまざまなモードで敵を打ち倒していくボクシングゲームだ。いくつかのプレイ方法があるが、もっとも臨場感があるのが、Wiiリモコンとヌンチャクを使うスタイルのもの。実際に腕を振ってパンチを出すファイトは、本物のボクシング同様の緊張感! 本誌ではこのプレイ方法を基本に攻略していく。

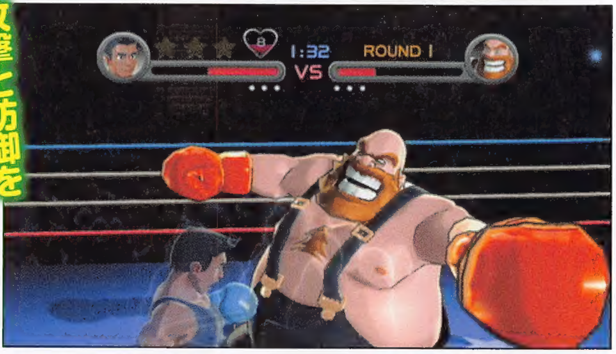




↑↓弱い相手のうちは、闇雲なパンチでも当たることがあるが、途中からは、相手の隙を狙うといった戦術が重要になる。



君の手で相手を打ち倒せ!

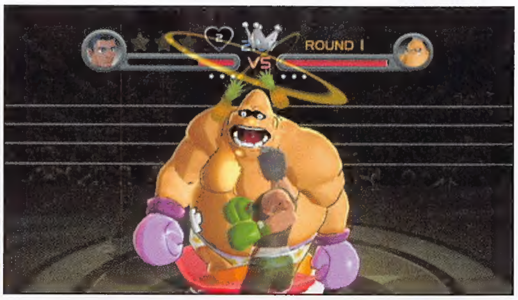


攻撃と防御を瞬時に使い分けろ

さまざまな敵を倒し目指せチャンプ!

サーキットを勝ち抜き、世界チャンピオンを目指す"チャンピオンシップ"モードを初め、3つのプレイモードを搭載。プレイヤーどうしで戦う"マルチプレイ"も楽しめるぞ。



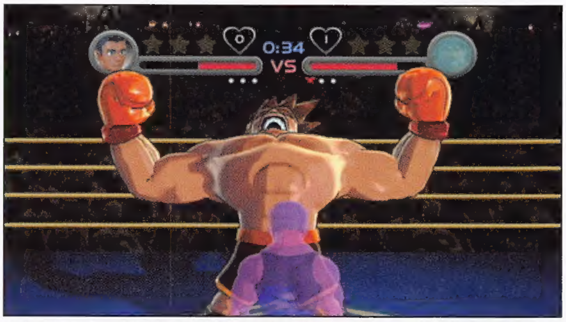






倒せない強敵はエキシビションで徹底的に分析!

↑→"エキシビション"モードでは、ホログラムによる練習対戦や、条件つきの対戦、"チャレンジマッチ"が遊べる。



↑"マルチプレイ"時にのみ登場する"ギガ・マック"は、大逆転も狙える変身システム。これによりひとりプレイとは違った駆け引きが楽しめるぞ。

遊びかたと基本操作

ただパンチを打っていれば勝てるほど試合は甘くない！ オフェンスの種類、ディフェンスの違いを頭に叩き込んで、敵の弱点を的確に狙おう。

画面の見かた

画面上の情報は、試合展開に合わせて目まぐるしく変化していく。つねに全体を把握し、試合展開を有利に運ぼう。

スター

特定の条件時に得られるスターの、現在保有している個数。最大で3つまで持つことができる。スターパンチを使うか、相手の攻撃を受けてしまうと、すべて消えてしまう。

ハート

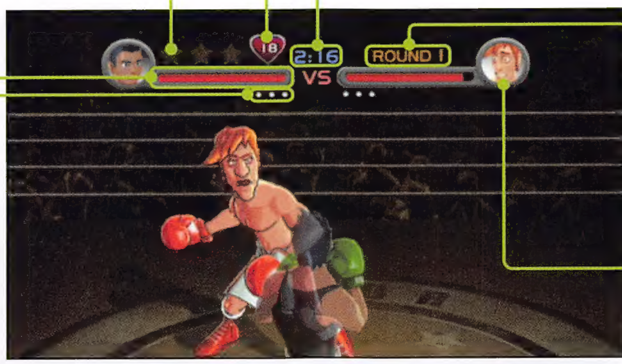
"気力"とでも呼べる数値で、0になるとパンチが打てなくなる。数値は相手の攻撃を受けたり、パンチをブロックされることで減り、0になったときは相手の攻撃を避けると回復。

残り時間

3分からのカウントダウン方式で、ラウンドの残り時間を示す。相手のKOを狙うときなどは、残り時間内で終了しなくてはならないので、ラウンド終盤は注意しよう。

体力メーター

プレイヤーの体力を示すゲージ。敵の攻撃を受けると減り、なくなるとダウンする。相手のダウン時にコントローラーを振ることである程度回復させることができる。



ラウンド数

そのときのラウンド数。最大で3。3ラウンド終了で勝敗がつかなかった場合は、判定で決着がつけられる。ダウン数で圧倒的に負けているときなどは、最終ラウンドで攻めよう。

ダウン回数

プレイヤーがその回にダウンした回数。同じラウンド中に3回ダウンするとTKO（テクニカル・ノックアウト）を取られ、敗北となる。2回ダウンしたときは、ディフェンスをより意識せよ。

対戦相手

対戦相手の顔、体力メーター、ダウン回数が表示される。ひとつのラウンドで3回ダウンさせることができれば、TKO勝ちとなるぞ。

振ればパンチになる直感操作！

先にも書いたように、本作でもっとも臨場感あふれる戦いが楽しめるのは、Wiiリモコンとヌンチャクを使った操作方法だ。パンチを出すときの振りは、それほど大きくなくてもいいので、手軽に遊ぶことができるぞ。Wiiリモコン横持ちによる操作は臨場感ではやや劣るが、適確なパンチを出しやすい。相手の隙を見つけたいときや、どうしても狙った攻撃ができないときなどは、こちらの操作方法に切り替えてみよう。





振り出した手がモニター越しに敵へと当たる！

バランスWiiボードを使った遊びかたも！

『Wii Fit』に付属されている周辺器機、バランスWiiボードを使うことで、左右のスウェーとダッキングによるディフェンスを、足の操作に割り振ることができる。難度は上がるが、まさにボクササイズのような運動。操作がより直感的になり、臨場感は格段に増す。

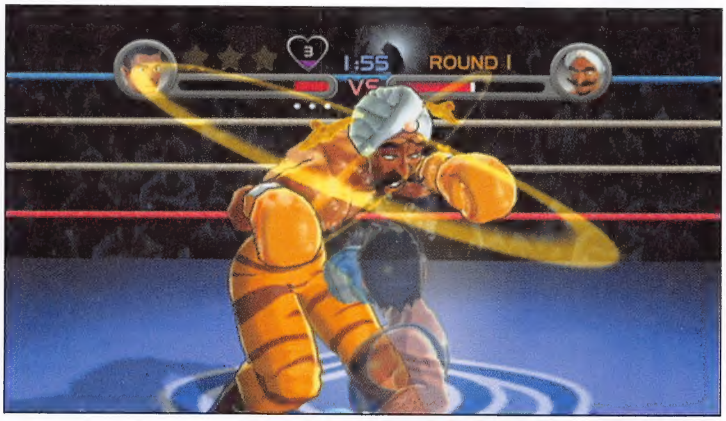
バランスWiiボード



↑3ラウンドを全力で戦えば、かなりの運動にもなる。よりリアルなファイトを楽しみたい人はぜひ。

ムダな大振りよりも
確実な一発を決めろ

オフェンス



オフェンスは左右それぞれのボディブローとジャブの4種類が基本となり、それに強烈な威力のあるスターパンチが加わる。相手の動きを見るときと、パンチのラッシュを決めるときとの緩急を、ハッキリとつけることが重要。ただ振り回してもガードされるばかりで、無駄にハートを消費するだけだぞ。

ボディブロー

Wiiリモコン or ヌンチャク を振る

相手の胴体をめがけて出されるパンチ。もっとも簡単な操作で出せるパンチだが、ガードされやすい。打ち出したときに、こちらの顔のガードがガラ空きになるというリスクもある。相手がグロッキー状態のときならば一気に叩き込んでもいいが、通常時は左右のワンツー程度にとどめたほうが確実だ。ガードされたときは深追いせず、一旦構えに戻ろう。

ガードが空いているときに確実なヒットを

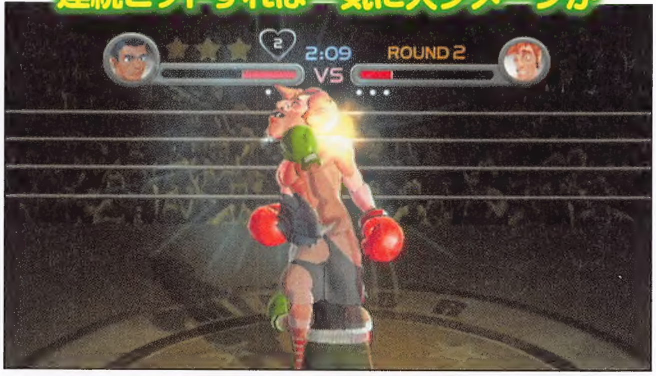


ジャブ

コントロールスティックの上 ＋ Wiiリモコン or ヌンチャク を振る

相手の顔面めがけて出すパンチ。コントロールスティックを上に倒してから打ち出すため、パンチを出すまえはブロック状態にあるのが便利。また、相手が大振りしたあとなどは連続してヒットすることが多いので、3発のコンビネーションのリズムを身につけておこう。カウンター攻撃も出やすいので、相手を牽制するにはうってつけの攻撃だ。

連続ヒットすれば一気に大ダメージが



スターパンチ

Ⓐボタン ＋ Wiiリモコン or Ⓒボタン ＋ ヌンチャク を振る

スターを保有しているときに出せる強力なパンチ。保有数によって威力が変化し、最大数の3つ持っているときは、一撃逆転を狙える威力の3スターパンチになる。ただし、外してもスターは消費されてしまうため、敵の大技を避けた直後や、グロッキー状態にあるときなど、確実にヒットできるタイミングで使うのが基本。また、敵のダメージを受けると、持っていたスターはすべて消えてしまうので、ディフェンスに自身がないときは保有数が少なくても、積極的に使っていったほうがいい場合もある。

★スターの入手条件★

- 相手の挑発時に攻撃
- カウンターを決める

★スターの消費条件★

- 相手の攻撃を受ける
- スターパンチを使う



**カウンターで
スターゲット！**

⬅挑発アクションを見極めれば、スターの入手がしやすくなる。慣れた相手なら、複数入手を狙ってもいい。

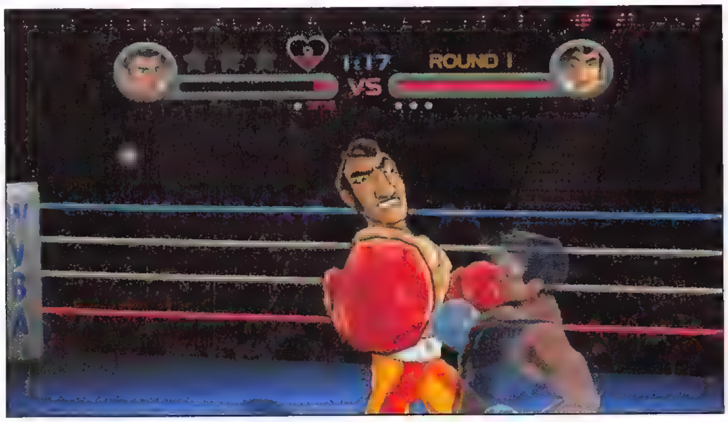


**スターパンチは
確実に当てろ！**

➡大技後のガラ空き状態はスターパンチを打ち込むチャンス。前後に通常パンチも決めれば、追加ダメージも期待できる。

相手の攻撃に合わせ
適切な選択をしよう

ディフェンス



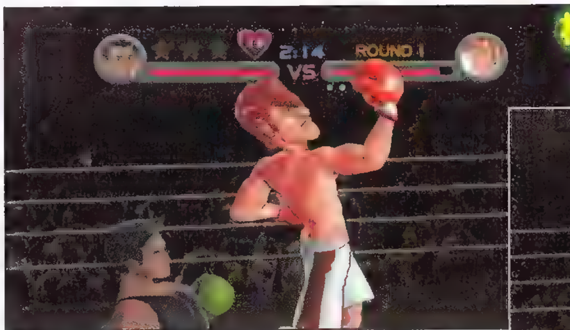
ディフェンスは左右のスウェーと、ダッキング、ブロックの4種類。相手の攻撃に対して適切なディフェンスを選べば、空振りを誘うこともできる。その後は一気に攻勢に転じられるので、確実なディフェンスこそがオフェンスの第一歩と覚えておこう。初対戦の相手と戦うときは、まずはディフェンス重視で。

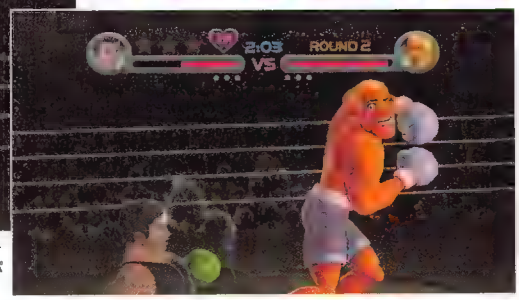
スウェー

コントロールスティックを左右

体を左右に倒し、相手の攻撃を避ける。直線的なパンチを避けるのに適し、フック系のパンチでも、軌道の逆側へのスウェーならば避けられるが、軌道方向へ避けてしまうと、ヒットしてしまうことも。すぐに反撃に転じやすいメリットもあるので、初対戦の相手の大技に対しては、まずはスウェーで対処するのが無難だ。

相手の攻撃のリーチが短ければ確実に避けることも可能だ



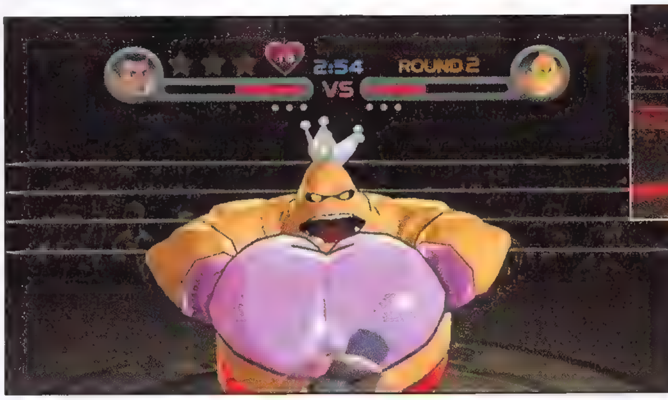


⬆➡基本はパンチの軌道方向へ避ける。しかし、中にはトリッキーなフックを持つやつもいるので、逆に避ける必要もあるぞ。よくパンチの軌道を見て判断しよう。

ダッキング

コントロールスティックを下

膝を曲げて体全体を下げ、相手の攻撃を避ける。フック系のパンチや、顔面狙いの攻撃に対して有効だが、ボディブローなどの低い直線攻撃は苦手。リーチの長い相手と戦うときは、ダッキングを使いこなすことがポイントになる。また、避けた直後にジャブを打つときは、確実にスティックを上に倒すことを心がけよう。





⬆軌道の低い攻撃に関しては、まったく無防備になってしまうことも。敵の攻撃スタイルに合わせ、スウェーと使い分けよう。

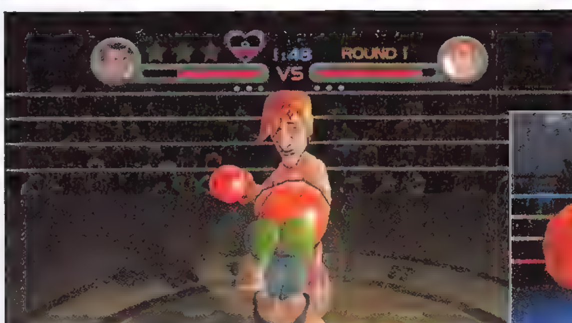
⬅ダッキングでしか避けられないパンチも多い。もちろん避けたあとはチャンスなので、すぐに立ち上がろう。

ブロック

コントロールスティックを上

両腕を顔の前に構え、相手の攻撃をガードする。上のふたつと違い、避けているわけではないので、強力なパンチに対してはガードが破られ、ダメージを受けてしまうことも。すぐにジャブに移行できるメリットはあるが、相手の攻撃を見極めるのに使うのは不向き。通常攻撃の打ち合いのときに挟み込むのが基本になる。

大技を出されたときはガードの継続は危険!?





⬆➡ディフェンスとしての能力は、上ふたつと比べるとやや落ちてしまう。また、大技に対しても効かないことが多いので、ラウンド序盤の、牽制し合っているときなどに使うのが効果的だ。

試合ルール

相手を倒すには、限られた時間を最大限に活用する必要がある。そのためにも、勝利条件や体力の回復方法は頭にしっかり入れておきたい。

残り時間や体力を意識し攻めるタイミングをつかめ

残り少ない制限時間で一発逆転のパンチを狙ったり、ディフェンスに徹して判定勝ちに持ち込んだりと、勝利への道は必ずしもひとつではない。体力や残り時間など、さまざまな要素を考慮して、臨機応変に対処することこそが勝利への近道だ。そのためにも、基本となる試合ルールはしっかり把握しておこう。また、直接勝敗の鍵を握る、ダウンや体力も重要な要素だ。



勝利のために何をすべきか!?

⬅そのとき攻めるべきか守るべきかは、状況によって刻々と変化する。体力を温存し次ラウンドに賭けるといった選択も、ときには必要になる。

勝利条件

試合は各3分の3ラウンド形式で進められる。勝利条件は以下に紹介する3つがあるぞ。もちろん、最終的に目指したいのはKOによる勝利だが、初めて対戦する相手のときなどは、強引なKO勝ちを狙うよりも、観察する意味も含めて確実なダウンを狙ったほうが、結果的に勝ちやすい。

KOによる勝利

相手がダウンして10カウント以内に立ち上がってこなかったときや、強力なパンチを当てたときはKO勝ちになる。10カウントによる勝利を狙うには、とにかく相手のダウン数を増やすことが必要。一発KOを狙うなら、スターパンチを活用していこう。



TKOによる勝利

同じラウンド内で3回ダウンさせるとTKO勝ちになる。すでに2回ダウンさせていて、残り時間が少ないときなどは、こちらを狙ったほうが確実。ラウンド開始時に相手の体力が少ないときなども、早めのラッシュを仕掛けることでTKOが狙いやすい。



判定による勝利

判定は3ラウンドでのダウン数などから決められる。積極的に狙うものではないが、試合終盤で残り体力がギリギリで、判定が有利なら、あえて防御に徹して判定に持ち越すのもひとつの選択肢。そのためにもダウン数は、ある程度把握しておこう。



ダウンしたときは

相手の攻撃を受け体力メーターがなくなると、ダウン状態になる。ダウン中はWiiリモコンとヌンチャクを振ることで起き上がれる。速く振ると速く起き上がるので、カウント数が10に近いときは、必死で振ろう。逆に相手がダウン中に振ると、こちらの体力がわずかだが回復するのだ。



10カウントまでに起き上がれ!

⬅ダウンしたときは、とにかく急いで振れ! 試合中のダウン数が重なるほど、立ち上がるのには時間がかかるようになる。

ハートについて

ハートがなくなってもダウンすることはないが、攻撃ができない状態になり、敵のパンチを受けると大ピンチになる。攻撃を避けると回復するので、体力同様に気を配っておくように。

ハートが減るのは

➡相手の攻撃を受けたり、パンチをブロックされるとハートが減る。無駄なパンチは控えめに。





すべてなくなると

⬅ハートが0になると、ディフェンスしかできなくなる。あせらず、敵の攻撃を見極めよう。

モード解説

徹底的にやり込めるひとり用モードから、対戦が楽しめるマルチプレイまで、本作の楽しみかたはいろいろ。ここでは多彩なモードを紹介する。

チャンピオンシップ

並み居る敵を打ち倒し
目指せ世界ナンバーワン

リトル･マックを操作してサーキットを勝ち上がり、世界チャンピオンを目指していくモード。サーキットには3つのランクがあり、チャンピオンになるには、各サーキットにいるすべての相手に勝たなくてはならない。さらに、チャンピオンとなったあとも防衛シリーズ、ラストスタンドと続いていくぞ。



挑戦者シリーズ

初めに遊ぶことになるシリーズ。もっとも低いランクのサーキット、“マイナー”の新人としてスタートし、リトル･マックはここから上を目指していく。各サーキットには4～5人のライバル選手がいて、ひとり倒すごとに順位が上げり、各サーキットごとのチャンピオンを倒すと、ひとつ上のサーキットに挑めるようになる。ここでつぎに対戦する相手とは、エキシビションのトレーニングで仮想対戦ができるので、活用していこう。



⬆下位のサーキットといえどもチャンピオンが相手だと、やはりかなり手強い。初対戦でムリに勝とうとは思わず何度も挑もう。しっかり相手のクセを読むのだ。



サーキットのランク

高
ワールド
メジャー
マイナー
低

防衛シリーズ

みごと世界チャンピオンの座に輝くと、続いて王座を狙う挑戦者と戦っていく“防衛シリーズ”が始まる。これまでの戦いで身につけたあらゆるテクニックを使い、ベルトを守り抜こう。再戦する相手は挑戦者シリーズのときよりも強いので、しっかり攻撃を観察することを忘れずに。すべての選手からベルトの防衛に成功すると、“ラストスタンド”へ。

ラストスタンド

防衛シリーズをクリアーすると、引退を賭けた“ラストスタンド”が始まる。このシリーズでは、これまでに戦った相手がランダムに登場し、試合を行っていくことになるぞ。合計で3回負けてしまうとマックは引退し、以後チャンピオンシップで遊ぶことはできなくなるので注意。もう一度遊ぶためには、新たなデータで挑戦者シリーズから始め直さなくてはならない。

セコンドのアドバイスに注目!

マックのセコンド、ドック･ルイスは、ラウンド間のインターバルに、さまざまなアドバイスをしてくれる。大半は緊張感を解くためのジョークだが、中には対戦相手の弱点のヒントとなるものもあるので、しっかり聞いておいたほうがいい。



チャンピオンシップ攻略は15ページから!

試合に向けての練習やよりやり込みたい人に
エキシビション

チャンピオンシップに向けて、つぎの対戦者との仮想対戦が行える"トレーニング"と、さまざまな条件のクリアーを目指す"チャレンジマッチ"が遊べるモード。このモードを活用することでより強くなり、より奥深く楽しめることができる。チャンピオンシップと平行して遊べば、プレイスキルも向上するぞ。



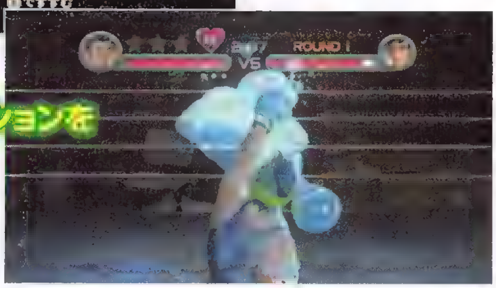
トレーニング

チャンピオンシップでつぎの対戦相手となる選手と、ホログラムによる仮想対戦ができるモード。トレーニングでは相手の攻撃パターンが再現されるので、動きの研究にはうってつけだ。また、ダメージを受けたり、疲れることもないので、好きなだけ攻撃を打ち込むこともできる。なかなか勝てない相手がいるときは、一度このモードで研究しよう。対戦まえにしっかりトレーニングをしておけば、KO勝利も夢ではない！



相手の動きをじっくり観察

⬅ダメージを受けないので、まずは相手の動きを見ることに徹しよう。必ずスキがあるはずだ。

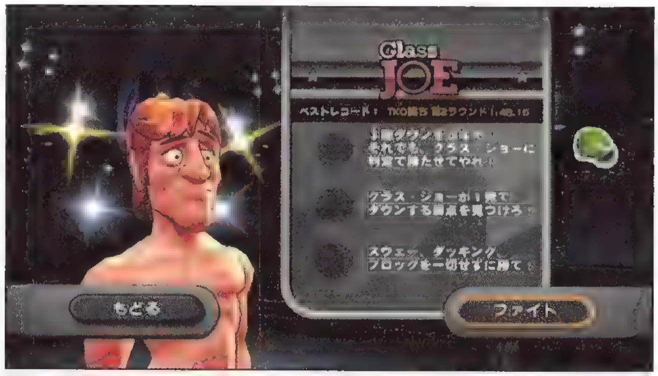


コンビネーションを作り出せ！

➡疲れないので、さまざまな攻撃パターンも試せる。連続ヒットするタイミングを体で覚えよう。

チャレンジマッチ

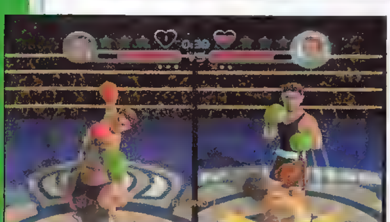
チャンピオンシップで一度勝利した相手とは、"チャレンジマッチ"による条件クリアー型の試合に挑むことができる。提示される条件は、対戦相手ごとに複数あり、達成した項目には★のマークがつけられていく。この★を集めることで、ギャラリーなどに変化が……!? 一度クリアーした項目でも、最短勝利時間が記録されているので、タイムアタック感覚で再挑戦することも可能。とことんやり込みたい人にオススメだ。



⬆提示される条件は、どんどん難度の高いものになっていく。チャンピオンシップをクリアーした人でも、すべてをクリアーするにはかなりの時間が必要になるだろう。

チャレンジマッチ攻略は113ページから！

新たな楽しみが広がる友だちとの対戦！
マルチプレイ



プレイヤーどうしでの対戦ができるモード。画面が左右に分割され、さらにマルチプレイ専用の"ギガ・マック"の要素が加わっているぞ。ひとりプレイとはひと味違うプレイが楽しめるのだ。

ギガ・マックとは

相手が青く光っているときにパンチを当てることで溜まるメーターが満タンになると、強烈なパンチが打てるギガ・マックに変身できるようになる。ピンチのときは迷わず変身！



➡変身時は、アッパーカットや長押しによる操作など、通常使えないパンチも登場。





第2章 チャンピオンシップシリーズ 挑戦者編

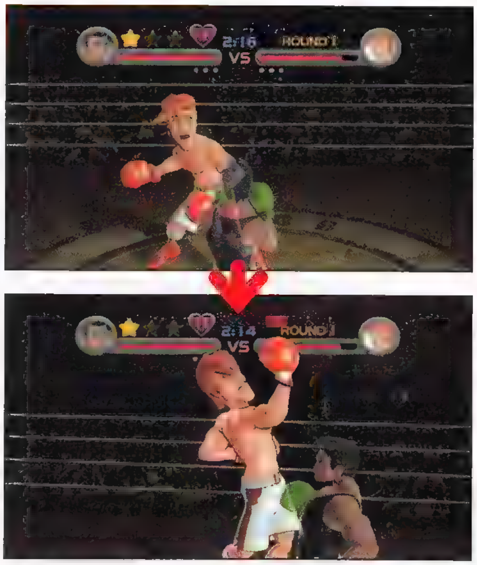
マックの前に立ちはだかる、13人の対戦相手の攻略法を解説。相手の全パンチの対処法も掲載しているので、しっかり覚えればノーダメージで勝つことも可能。すべての相手を打ち負かせ！

攻略の基礎知識

対戦相手ごとの攻略に入るまえに、覚えておきたい基本的なファイトスタイルについて解説しよう。どの敵が相手でも、必須な知識だ。

待ちの姿勢で戦うスタイル

リトル・マックが自分からパンチを出しても、それがヒットして試合に勝てるのは序盤の2～3人だけ。以降の敵には回避されたりブロックされたりして、かえってピンチを招いてしまうことになる。そのため、ファイトスタイルは待ちの姿勢がセオリー。相手のパンチをかわした隙への反撃や、相手のパンチにカウンターを合わせることで効果的にダメージを与えられるようになる。相手によっては、自分からパンチを出すことで反撃を誘い、さらにそこへパンチを合わせる技術も必要になるぞ。



⬆敵がパンチモーションに入ったら、すぐさま回避。ここで敵の体勢が崩れてできた隙に、反撃のパンチをヒットさせるパターンは、どの敵が相手でも基本の戦略となる。



⬆4人目の敵であるキング・ヒッポーからは、ディフェンスが格段に固くなる。マックが自分から繰り出したパンチはことごとくブロックされるので、敵の出かたを見て戦おう。

相手の行動パターンと弱点を覚えよう

待ちの姿勢でのファイトスタイルが基本となる以上、敵のパンチの種類と行動パターンを把握しておくことは重要だ。敵のパンチの種類は決まっており、また使ってくる順番にもパターンがある。これらを覚えてしまえば回避も反撃もやりやすくなるぞ。さらに、敵には1発でダウン、あるいはノックアウトできる弱点が隠されていることがあり、この弱点を狙うのは試合に勝つうえで重要なポイント。弱点の多くは、敵の特殊パンチに隠されており、これを使ってくるタイミングも覚えておきたい。



⬆グラス・ジョーは、試合開始と同時に必ず挑発行動を行なうため、スター獲得のチャンスになる。こうした行動パターンを覚えれば、試合を有利に進められるのだ。



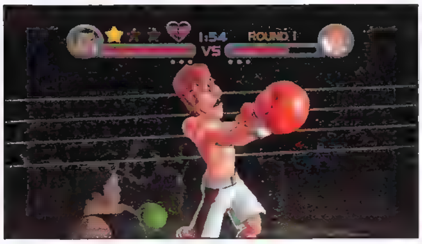
⬆特有のパンチやモーションに合わせてカウンターをヒットさせると、1発でダウンを奪えることがある。タイミングは難しいが、強敵であるほど積極的に狙っていきたい。

技･用語解説

ここでは、ゲームおよび本書で使われる用語について解説する。"スタンストリング"や"ジャグリング"などは聞き慣れない表現だが、攻略においてとても重要なもの。次ページからの敵キャラクター攻略でも頻繁に使用されることになるので、どんな行動を意味するものなのか、ここでしっかりと理解しておこう。

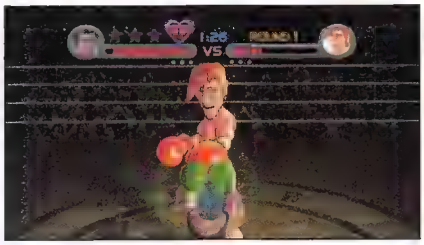
スウェー／ダッキング

どちらも敵のパンチを回避するための行動。スウェーは横に体を振り、アッパーカットやオーバーハンドといった縦の攻撃をかわすことに向き、横の攻撃であるフックも方向によってかわせるため、回避の基本になる。ダッキングは体を下に屈めてかわす方法で、スウェーでかわしきれないフック系パンチを回避する。



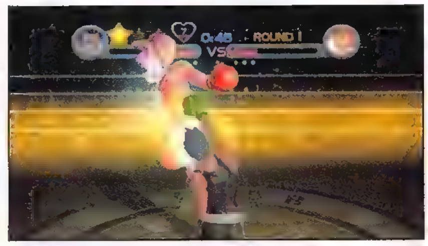
ブロック

敵のパンチを受け止める防御方法。回避よりも確実に思えるが、ブロックできるのはジャブ系の軽いパンチだけで、フックやアッパーカット、さらにパンチ力の強い敵のジャブは弾かれてダメージを受けてしまう。また、ブロックが成功しても、マックのハートが1減少するため、頼りすぎるのはあまりよくない。



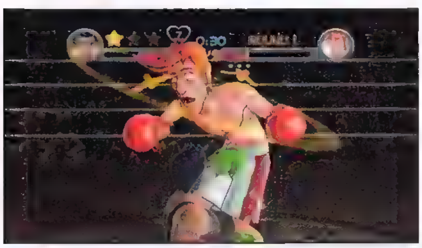
カウンター／回避カウンター

どちらも敵の攻撃に合わせてパンチを打つ方法だが、本書では当てかたによって区別している。カウンターは、敵のパンチよりも早くヒットさせる方法で、おもにスター獲得につながる。回避カウンターは、敵のパンチを回避し、体勢が崩れたところに当てる攻撃のこと。こちらはスタン状態にする効果がある。



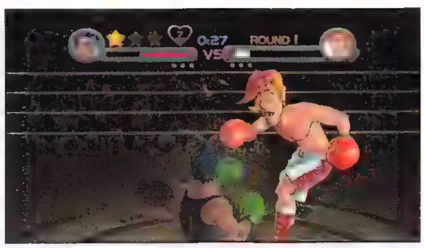
スタン／スタンストリング

回避カウンターをヒットさせると、敵は一定時間行動ができなくなる。この状態をスタンと呼び、スタンストリングとは敵が動けないスタン中に連打を浴びせることを指す。なお、スタンストリングは、敵のどのパンチに回避カウンターを取ってスタンストリングにつなげたかにより、最大ヒット数が変わる。



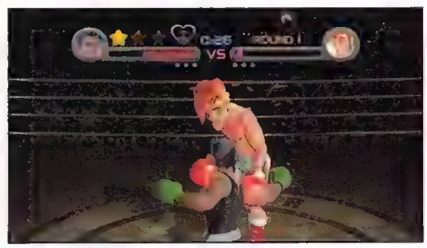
小リアクション／大リアクション

スタンストリング中、敵がパンチを受けて小さく仰け反る動きを小リアクションと呼ぶ。一方の大リアクションは、スタンストリングの最後のパンチを受け、大きく仰け反ったときの動きを指し、これが出れば連打終了の合図だ。また、通常時にカウンターをヒットさせたときも、大リアクションとなる。



ジャグリング

大リアクションで大きく仰け反った敵に、追い打ちのパンチをヒットさせること。スタンストリングで連打していたタイミングでは当たらず、ひと呼吸置いてからクロスパンチを打つことが成功のポイントだ。難易度の高いテクニックだが、これによって獲得できるスターもあるので、ぜひマスターしたい。



ミラーパンチ／クロスパンチ

ミラーパンチとは、直前に打ったパンチと同じ腕で連打することを意味する（例：左→左→左）。一方のクロスパンチは、直前に打ったパンチと逆の腕で連打すること（例：左→右→左）。クロスパンチのほうが連打スピードは上がり、ジャグリングにもつながるので、左右交互に打つクセをつけておくといい。



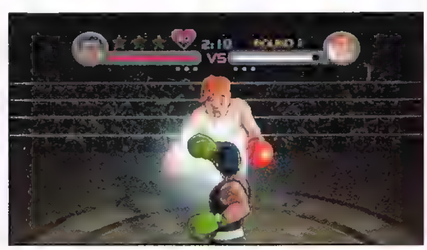
挑　発

敵固有のモーションだが、挑発行動自体は攻撃ではない。多くの場合、瞬間的に敵の体が黄色く光り、このときパンチを当てるとスター獲得や隠しノックダウンにつながる。ただし、挑発が特殊パンチを出すサインになっている場合があるので、リスクなしにスターを獲得できるだけのものとは考えないこと。



隠しダウン／隠しノックアウト

1発のパンチでダウンまたはノックアウトを奪えるタイミングのこと。敵の特殊パンチや挑発時にカウンターを当てるパターンが多く、スターパンチ、3スターパンチを当てるとノックアウトになりやすい。どちらも非常に効果的で、隠しノックアウトを成功させれば、それ一撃で試合を終わらせられる。

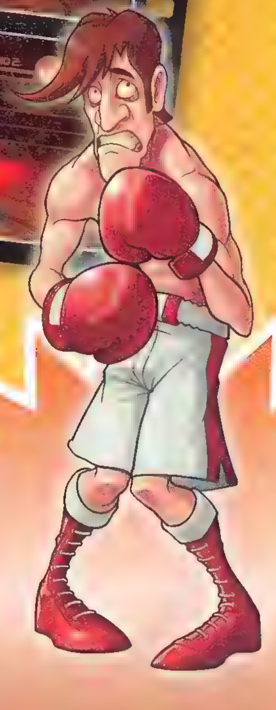


Glass Joe（グラス ジョー）

主人公の前に最初に立ちはだかるライバル。最初の相手ということもあり、とくに危険な攻撃はしてこない。100戦もの戦いを行ってきた歴戦のボクサーだが、1勝しかしていないというのがやはり寂しい……。







出身：フランス・パリ
身長：178cm 体重：49kg
年齢：38歳
戦績：1勝 99敗（1KO）



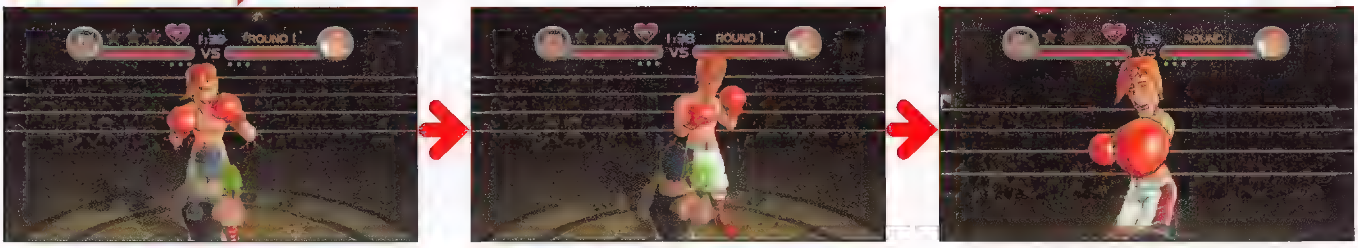
COMIC BY NOUDA TATSUKI

VS グラス・ジョー Glass Joe

マックの初期ハート 20

パンチ・動作のバリエーション

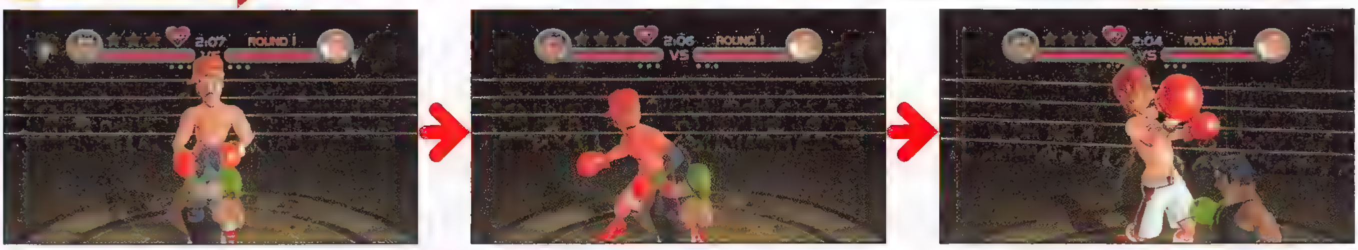
Punch 左ジャブ



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
可能	左スウェー/右スウェー/ダッキング	最大7発

少しだけバックステップしながら左腕を後ろに引き、ジャブを放つ。グラス・ジョーがガードを上げているときだけ打ってくるので、右フックとの見極めは簡単だ。左右のジャブ、ボディブロー、どのパンチでもカウンターをヒットさせることが可能。

Punch 右アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー/右スウェー	最大7発

グラス・ジョーがガードを下げているときだけ打ってくるパンチで、画面左に大きく踏み込んでからスイングする。左ジャブに比べると一拍遅れるタイミングになり、ブロックとダッキングは不可能だ。カウンターを当てるには、左ジャブ、左ボディで迎え撃とう。

Motion 下がって「Vive le France!」から前ステップ



いったん後ろに下がり、右拳を握り締めながら雄叫びを上げる。その後、前ステップで戻ってくるが、すぐにパンチは打ってこない。下がっているときはマックのパンチが届かない距離なので、戻り際を狙おう。

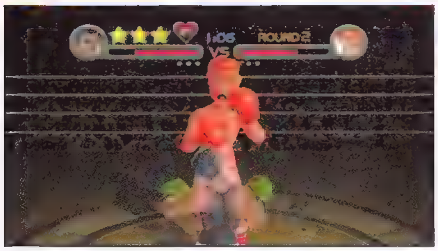
Motion 挑発



笑いながら挑発ポーズを取る。試合開始直後に必ず行なうモーションで、無防備な状態に先制攻撃をしかけることができる。その後の発生頻度は高くないが、挑発されたら確実にパンチを当ててダメージを与えよう。

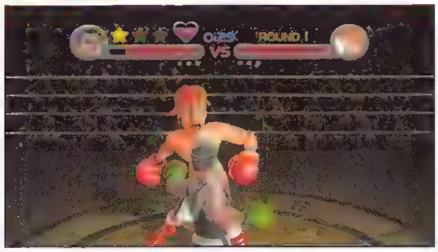
スター獲得タイミング

左ジャブにカウンター



⬆ジャブを打つ瞬間にカウンターをヒットさせると、スター獲得。左腕を引いた段階で当ててもスターを獲得できないので、打ち出しに合わせるタイミングで。

右フックにカウンター



⬆画面左に大きく踏み込み、グラス・ジョーの体が赤く光った瞬間にカウンターをヒットさせる。このとき、右腕のパンチは届かないので、左腕のパンチで迎撃だ。

挑発時にパンチ



⬆無防備な挑発時は、どのパンチを当ててもスターを獲得できる。また、黄色く光った瞬間以外でも、挑発を始めてから解除するまで、いつでも獲得可能だ。

クロスパンチでジャグリング

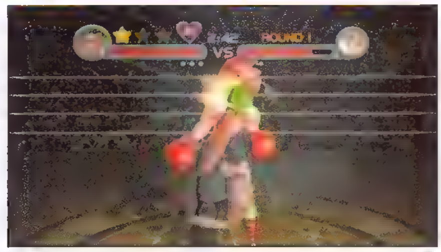


⬆まずはカウンターやスタンストリングの最後の1発で大リアクションを発生させる。このとき、すぐに返しのパンチを打っても空振りになるので、一拍置く。



⬆大リアクションで吹き飛んだグラス・ジョーが、着地した瞬間に直前のパンチと逆の腕でクロスパンチ。このタイミングでジャグリングとなり、スター獲得だ。

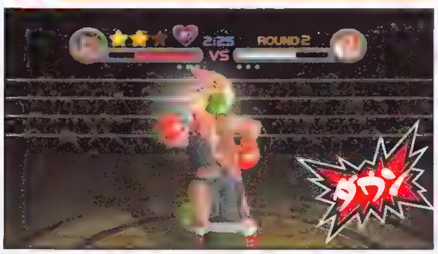
40秒以内に17発ヒット



⬆試合開始40秒以内に、ミスパンチなしに17発当てると獲得。挑発ヒットからジャグリングを決めたら、ジャブ3発、ボディ 3発のセットを2回叩き込み最後にジャブ3発だ。

隠しダウン、隠しノックアウト

前ステップにカウンター



⬆下がって「Vive le France！」と叫び、前ステップで戻ってくるところに合わせてパンチを当てる。どれだけ体力が残っていようとも、これ1発でダウンだ。

前ステップに3スターパンチ



⬆前ステップに合わせて3スターパンチを当てると、ノックアウトで試合終了。通常のパンチよりも、やや早めにスターパンチを発動させることがポイントだ。

2ダウン後にスターパンチ



⬆2ダウンを奪ったあとグラス・ジョーが復帰して、パンチを受けていないうちにスターパンチを当てるとノックアウト。スターの数はひとつでもかまわない。

攻略のポイント 基本を身につけるのに最適

グラス・ジョーが顔をガードしているときにはボディブローが当たり、ボディをガードしているときにはジャブが当たる。また、立ち状態へのスターパンチは必ずヒットするぞ。マックから攻撃をしかけても簡単に倒せる相手だ。しかし、こうしたスタイルが通用するのはグラス・ジョーくらいでもある。ここではあえて回避カウンターからのスタンストリングや、スターを獲得するためのカウンターのタイミング、さらにはジャグリングのコツなど、今後の戦いで必要になってくる基本を覚えるための練習台になってもらおう。



⬅いまのうちにマスターしたいのが、ジャグリングのタイミング。スタンストリングの回数をしっかり数え、大リアクション後の着地を狙う。

Von Kaiser（フォン カイザー）

ドイツ生まれの渋いヤツ。それがフォン・カイザー。グラス・ジョーと同じく、必殺パンチを持っていないので恐れずに挑もう。しかし、グラス・ジョーとは違い、23勝もしているので油断は禁物だ。







出身：ドイツ・ベルリン
身長：183cm 体重：65kg
年齢：42歳
戦績：23勝 13敗（10KO）

COMIC BY YOKOI SANPO



VS フォン・カイザー Von Kaiser

マックの初期ハート 20

パンチ・動作のバリエーション

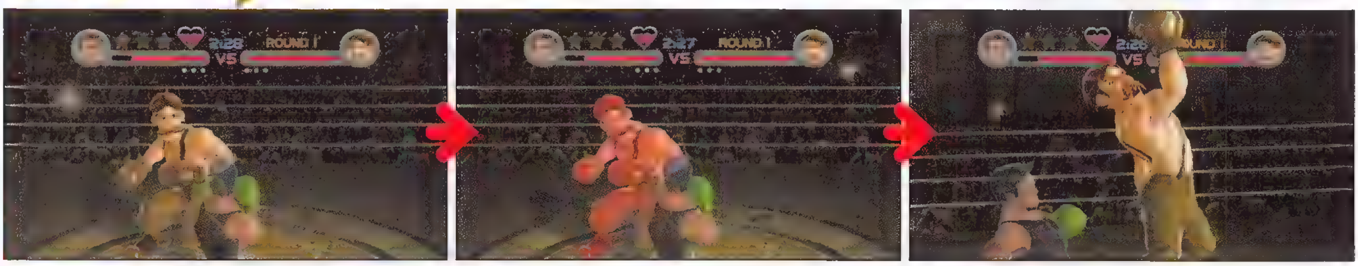
Punch 左ジャブ



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大4発

頭を小刻みに揺らしたあとで、左腕を引いてジャブをくり出す。スタンストリングは最大4発入るが、上下の打ち分けは不可能。回避カウンターをジャブで当てたならジャブを続け、ボディブローで当てたならボディブローを続けるように打たないと、ブロックされてしまうので注意。

Punch 右アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大6発

画面左に大きく踏み込んだあと、一瞬だけ頭を揺らしてからアッパーカットを打ってくる。ブロックは通用せず、ダッキングでもかわせないので、左右のスウェーで回避しよう。また、左ジャブと同じように、スタンストリングは回避カウンターで当てたパンチと同じ種類で続けること。

Motion 顔防御



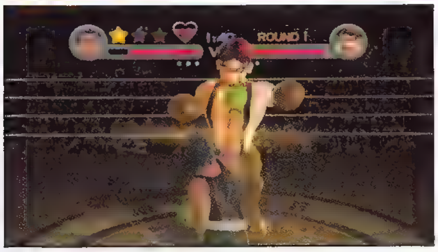
フォン・カイザーをスタン状態にするか、スタンストリングを何度もヒットさせていると、怯えたように顔で防御するモーションを見せる。こうしてガードを固めているあいだは、スターパンチ以外の攻撃がすべてブロックされる。ムダなパンチでハートの数を減らさないように注意しよう。少し待っていれば、顔をのぞかせるのでパンチがヒットするようになるぞ。





スター獲得タイミング

左ジャブに右パンチでカウンター



⬆フォン・カイザーが左腕を引いた瞬間に、右ジャブか右ボディブローをヒットさせるとスター獲得。マックの左腕のパンチではブロックされてしまうので、必ず右パンチで。

右アッパーカットにカウンター



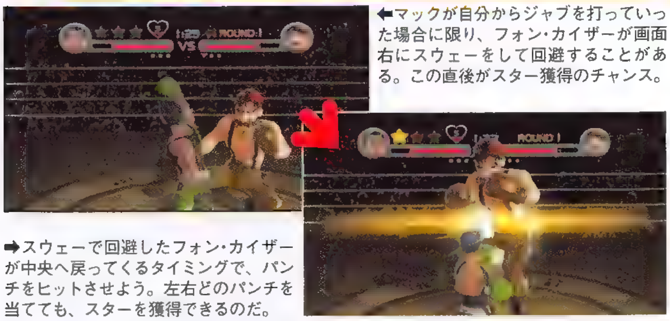
⬆画面左に踏み込んで頭を振った瞬間に、左ボディでカウンターを取るとスター獲得。踏み込む瞬間では早すぎるので、動き出しを確認してから左ボディを打つつもりでちょうどいい。

顔防御解除時にジャブ



⬆顔防御をさせたまま待っていると、「マミー……」と言いながら防御を解除し、顔をのぞかせる。この瞬間にパンチを当てるとスター獲得。当てるパンチは、左右どれでもオーケーだ。

回避されたあとの戻り際にパンチ



⬅マックが自分からジャブを打っていった場合に限り、フォン・カイザーが画面右にスウェーをして回避することがある。この直後がスター獲得のチャンス。

➡スウェーで回避したフォン・カイザーが中央へ戻ってくるタイミングで、パンチをヒットさせよう。左右どのパンチを当てても、スターを獲得できるのだ。

ダウンからの復帰後に右ジャブ



⬅フォン・カイザーがダウンから立ち上がると、頭を振って気合を入れ直す様子が映し出される。この直後にスター獲得タイミングが隠されているのだ。

➡ダウンから復帰したフォン・カイザーの前進に合わせて、右ジャブをヒット。スター獲得タイミングの中でもっとも難しい方法だが、つぎのダウンも狙いやすくなる。

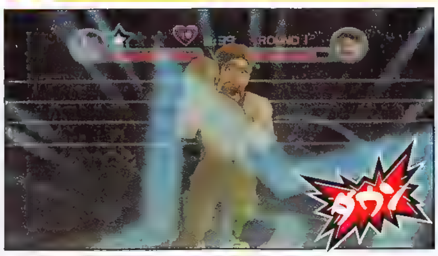
隠しダウン、隠しノックアウト

スタン中にスターパンチ



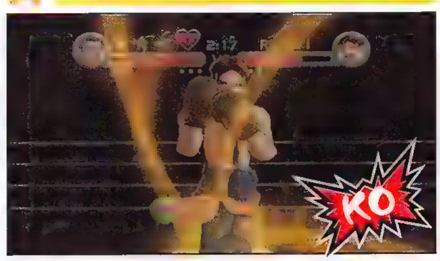
⬆回避カウンターを決め、フォン・カイザーをスタンさせているあいだにスターパンチをヒットさせる。かなり簡単にダウンを奪える方法なので、スターを取ったら積極的に狙おう。

顔防御解除時にスターパンチ



⬆こちらも簡単にダウンを奪えるパターン。顔防御を解除して、顔を出したところにスターパンチを打ち込もう。解除でもヒットするが、それではダウンを取れないので注意。

顔防御解除時に3スターパンチ



⬆左と同様の手順で、最後が3スターパンチならノックアウトとなる。回避カウンターでスタンさせたあと、スタンが治まるまで待っていると、顔防御を誘うことが可能だ。

攻略のポイント 隠しノックアウトで秒殺を狙え

隠しノックアウトを使うことで、試合開始後30秒程度でKO勝ちを収めることが可能。まずは左ジャブへのカウンターでスターを3つ溜め、つぎの左ジャブを回避カウンターでスタン状態に。このあと顔防御状態になるので、解除したところに3スターパンチだ。



⬆➡試合開始後は左ジャブを4発くり出してくる。最初の3発でスターを3つ獲得し、つぎの1発でスタン状態にしよう。

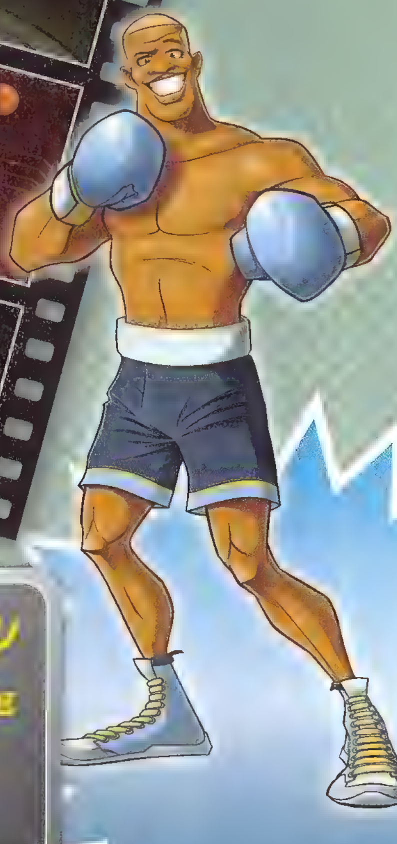
⬆スタンが回復すると顔防御に移行するので、解除するタイミングを待って3スターパンチを当てる。これで秒殺KO完了だ。

Disco Kid（ディスコ キッド）

とにかく派手なディスコ・キッド。試合中でも自分をカッコよく見せるためにポーズを取るという変わった相手だ。そのせいもあってか、戦績は4勝12敗といま一歩。油断せずに戦えば苦戦することはないだろう。

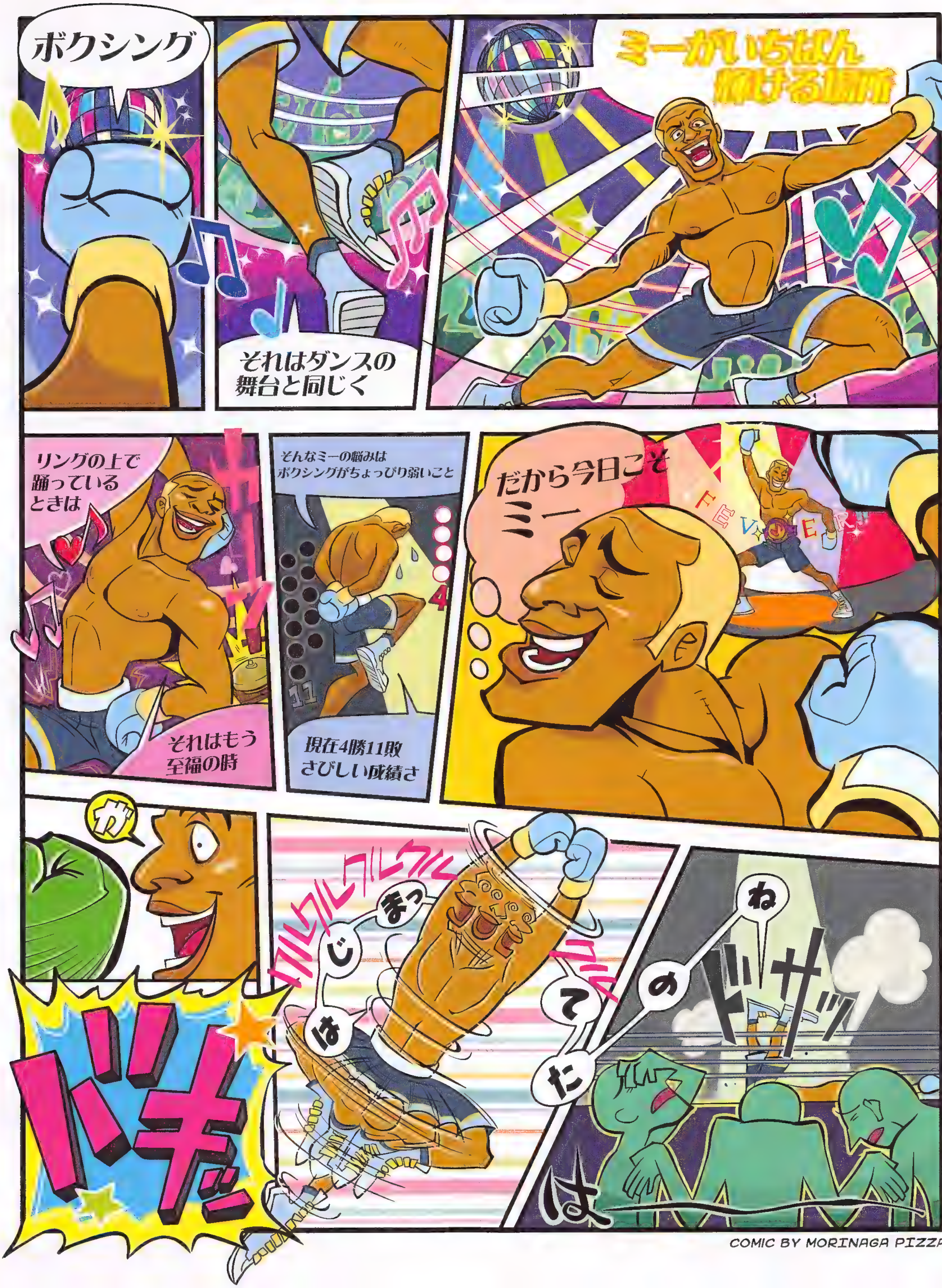






Disco Kid

出身：アメリカ合衆国・ブルックリン
身長：191cm　体重：95kg
年齢：20歳
戦績：4勝 12敗（2KO）



COMIC BY MORINAGA PIZZA

VS ディスコ・キッド Disco Kid

マックの初期ハート 20

パンチ・動作のバリエーション

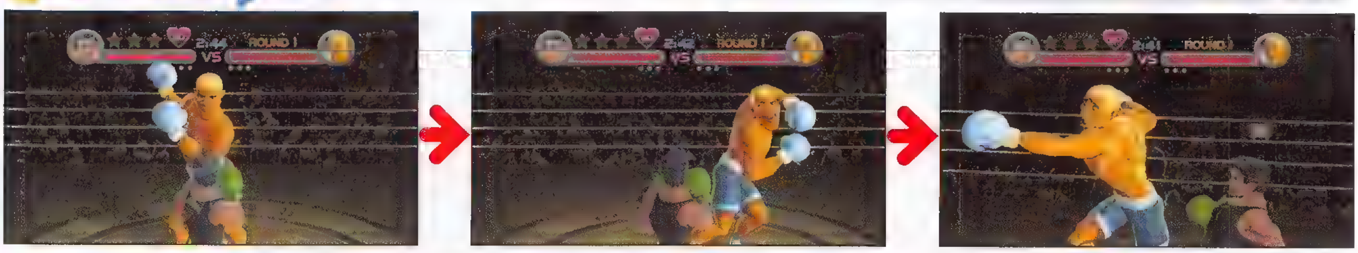
Punch 右ジャブ



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大5～7発

ディスコ・キッドはつねに腕を左右に振ってリズムをとっており、ここから画面左ににステップしたら右ジャブを打ってくるサイン。回避カウンターからのスタンストリングは最大5発だが、ブロックしたあとでもスタンストリングが発生。こちらは最大7発ヒットさせることが可能だ。

Punch 左フック



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	右スウェー／ダッキング	最大7発

右ジャブのサインが画面左へのステップなのに対し、画面右へステップしたあとは左フックを打ってくる。このフックから逃げるように左へスウェーすると当たってしまうので、右スウェーかダッキングで回避しよう。また、左腕の引きが大きいので、回避が早すぎると当たってしまうので注意。

Motion 挑発(ディスコポーズ)



右腕を軽く回してから、両腕を大きく広げるディスコポーズは、ディスコ・キッド自慢の白い歯がキラリと光る。挑発モーションで攻撃につなげてくることがないので、無防備になっているところにパンチを打ち込め。

Motion 挑発(ディスコダンス)



ディスコダンスは、体を上下に揺らしながらポーズを決める挑発モーションのひとつ。おもにマックへのパンチがヒットしているとくり出すものだ。ディスコポーズ同様、攻撃される危険がなく無防備な状態なので、反撃のチャンスとなる。

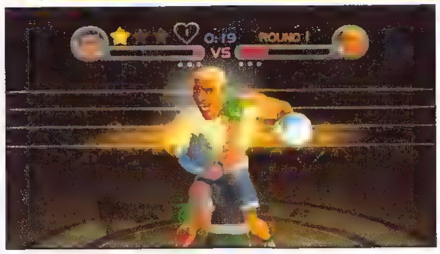
スター獲得タイミング

右ジャブに左パンチでカウンター



⬆右ジャブを打つために、右腕を引いた瞬間がスター獲得のチャンス。ただし、このとき当てられるカウンターは左腕のパンチだけ。右腕のパンチは空振りしてしまうので注意だ。

左フックに右パンチでカウンター



⬆左フックに右腕のパンチでカウンターを当てるとスターを獲得できるが、タイミングはやや難しい。後ろに引いた左腕が、打ち出してくる直前にカウンターの操作をしよう。

ディスコポーズ時にジャブ



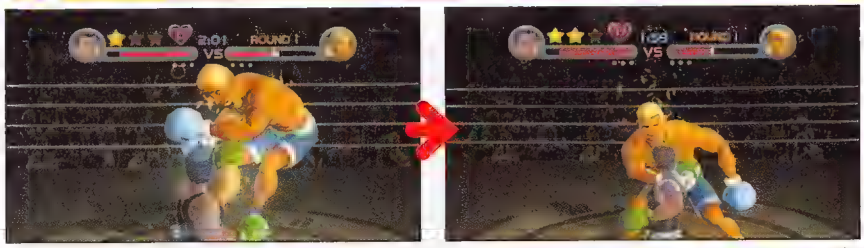
⬆ディスコポーズで歯が光っているあいだに、ジャブをヒットさせればスターを獲得。ボディブローを当てた場合はスターを取れないので、大きなチャンスを逃さないように。

ディスコダンス時にジャブ



⬆ディスコポーズと同じように、ディスコダンスで歯を光らせたとき、ジャブをヒットさせるとスターを獲得。どちらの場合も、歯が光るまでしっかり待つことが重要だ。

クロスパンチでジャグリング



⬆スタンストリングの最後のパンチや、カウンターをヒットさせたあとの大リアクション中に、クロスパンチでジャグリングを決めるとスターを獲得できる。ジャグリングを成功させるには、大リアクションで吹き飛び、着地した瞬間にクロスパンチをくり出すのがコツ。スタンストリングからつなげる場合、連打したまま大リアクションを見逃さないように。

隠しダウン、隠しノックアウト

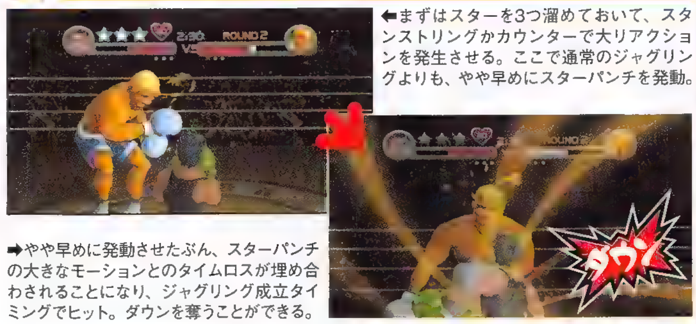
挑発の光に合わせてスターパンチ



⬅ディスコポーズとディスコダンスの挑発モーションで、歯が光ったときにスターパンチを当てるとダウン。打ち出すタイミングは、光を確認してからでも間に合う。

ジャグリングのタイミングで3スターパンチ

⬅まずはスターを3つ溜めておいて、スタンストリングかカウンターで大リアクションを発生させる。ここで通常のジャグリングよりも、やや早めにスターパンチを発動。



➡やや早めに発動させたぶん、スターパンチの大きなモーションとのタイムロスが埋め合わされることになり、ジャグリング成立タイミングでヒット。ダウンを奪うことができる。

攻略のポイント ジャグリングを覚えれば圧倒的有利に

ジャグリングでスターを獲得できるようになれば、スター不足に困ることはない。なぜなら、これ以外のタイミングでスターを獲得したあとは、必ずジャグリングのチャンスが訪れるからだ。カウンターでスターを取り、さらにジャグリングでもうひとつ入手しよう。



⬆➡使用頻度の高い右ジャブにカウンターを合わせ、まずはスターをひとつ獲得。大リアクションも見逃すな。

⬆大リアクションの着地に合わせて、クロスパンチでジャグリング。一連の動きの中で、2個のスターを獲得。

King Hippo
キング ヒッポー

身長、体重、年齢が謎の相手。こちらのパンチをほぼすべてガードしてしまう強敵だ。特定の攻撃方法しか通用しないので注意。また、両手を同時に使った攻撃も強力なのでしっかりと避けよう。





King Hippo

出身：南太平洋・ヒッポーアイランド
身長：???cm 体重：???kg
年齢：??歳
戦績：18勝 9敗（18KO）





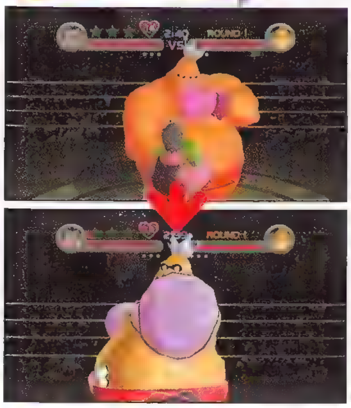
COMIC BY NOUDA TATSUKI

VS キング・ヒッポー King Hippo

マックの初期ハート 16

パンチ・動作のバリエーション

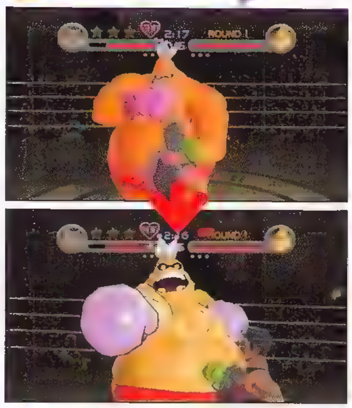
Punch 左ジャブ



いったん左拳を顔の前に置いてから、一直線に突き出すパンチ。回避やブロックをするとキング・ヒッポーの口が大きく開き、そこにジャブを当てるとスタン状態になる。ただし、スタンストリングの連打につなげるには、回避カウンターのジャブのあと、ボディブローに移行する必要がある。

ブロック
可能
回避可能方向
左スウェー／右スウェー／ダッキング
スタンストリング
最大7発

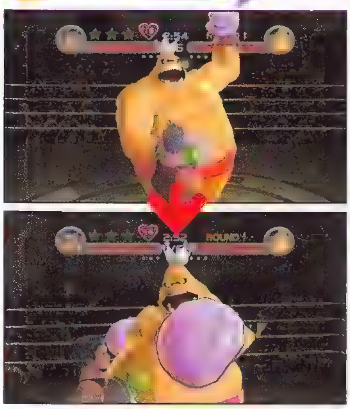
Punch 右ジャブ



左ジャブと対称的なパンチとなり、右拳を顔の前に置いてからジャブをくり出してくる。腕の左右の違いはあるものの、かわしかたとスタンストリングにつなげる手順は左ジャブと同じだ。ただし、これまでの敵のジャブに比べて威力がかなり大きいので、確実に回避するようにしたい。

ブロック
可能
回避可能方向
左スウェー／右スウェー／ダッキング
スタンストリング
最大7発

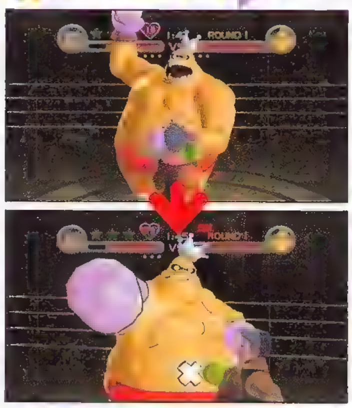
Punch 左オーバーハンド



左腕を大きく振り上げたあと、打ち下ろしてくるパンチ。ブロックで防ぐことはできないが、左右のスウェーとダッキングはすべて有効だ。回避カウンターからスタンストリングにつなげる手順はジャブと同じで、かわしたあとで開いた口にジャブを当て、ボディブローの連打に移行しよう。

ブロック
不可能
回避可能方向
左スウェー／右スウェー／ダッキング
スタンストリング
最大7発

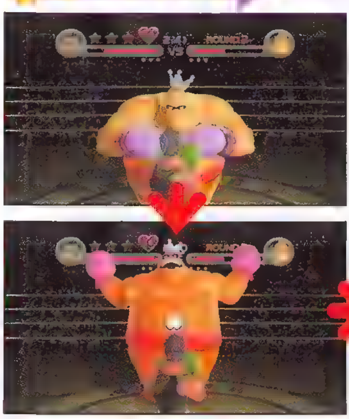
Punch 右オーバーハンド



左オーバーハンドと対称のパンチで、かわしかたとスタンストリングにつなげる方法は同じだ。また、左オーバーハンドに対してもいえることだが、腕を振り上げたときに開いている口へカウンターのジャブを当てると、そこからボディブローのスタンストリングで10連打することが可能だぞ。

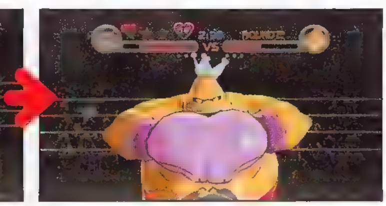
ブロック
不可能
回避可能方向
左スウェー／右スウェー／ダッキング
スタンストリング
最大7発

Punch 両手オーバーハンド

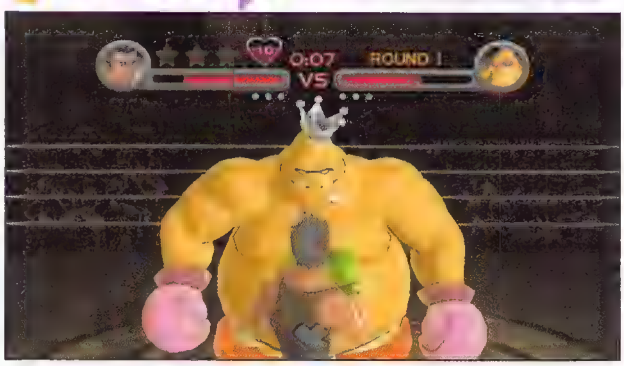


敵の体力が半分以下になると使うパンチで、ダッキングでしか回避できない。回避後は、開いた口にジャブを当て、ボディブローに移行するとスタンストリングにつなげることができる。

ブロック	回避方向	スタンストリング
不可能	ダッキング	最大11発



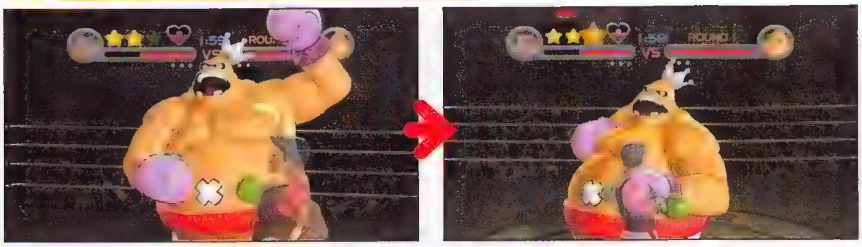
Motion 挑発（ズボンを直す）



ずり落ちそうになったズボンを引き上げるという挑発モーション。ただし、小さな動きで終わるため、パンチを当てられる時間は短い。

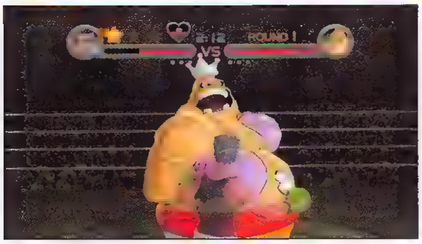
スター獲得タイミング

左ジャブを回避後に左ボディブロー



⬅左ジャブを回避し、キング・ヒッポーの体勢が崩れているうちに左ボディをヒットさせるとスター獲得。体勢を崩している時間が非常に短いので、左ジャブへの回避タイミングを早くしておくことと、左ボディをロスなく打ち出すことが獲得成功へのポイントになる。

右ジャブを回避後に右ボディブロー



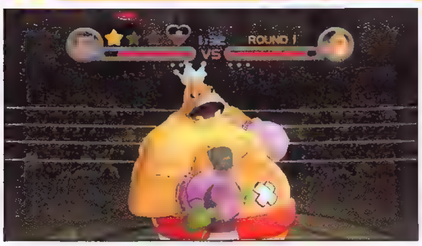
⬆左ジャブに対するスター獲得方法の、左右反対パターンがこれだ。右ジャブへの回避タイミングを早めてかわし、すぐさま返しの右ボディを叩き込もう。

左オーバーハンドを回避後に左ボディブロー



⬆考えかたは、ジャブを回避してからスターを獲得するパターンと同じ。左オーバーハンドを早めに回避し、キング・ヒッポーの体勢が崩れているうちに左ボディを叩き込むことができればスター獲得だ。

右オーバーハンドを回避後に右ボディブロー



⬅左オーバーハンドに対するスター獲得方法の、左右反対パターン。どの方法も早めの動き出しが必要だが、ボディブローを打つ腕の違いがあり、あせりすぎないことも非常に大切だぞ。

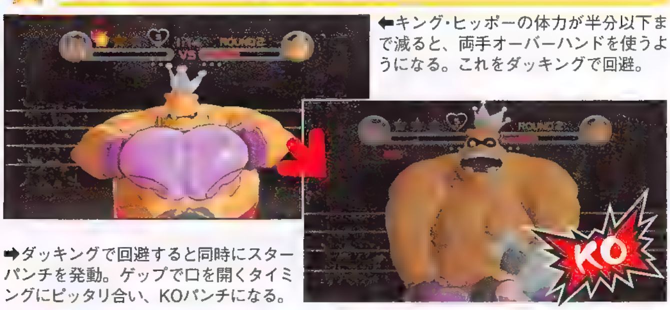
挑発に合わせてボディブロー



⬅ずれたズボンを直す挑発モーションに、ボディブローを当てるとスター獲得。有効なタイミングはわずかなので、貴重な隙を見逃さないように。

隠しダウン、隠しノックアウト

両手オーバーハンド後のゲップにスターパンチ



⬅キング・ヒッポーの体力が半分以下まで減ると、両手オーバーハンドを使うようになる。これをダッキングで回避。

➡ダッキングで回避すると同時にスターパンチを発動。ゲップで口を開くタイミングにピッタリ合い、KOパンチになる。

両手オーバーハンドにカウンターを2回



⬅両手オーバーハンドに対してボディブローでカウンター。キング・ヒッポーがロープまで飛べば、第1段階が成功。

➡そこでカウンターをもう一度成功させるとKOパンチに。ロープまで吹っ飛ばないこともあるので、よく見ておこう。

攻略のポイント 完璧なディフェンスの隙を突け!

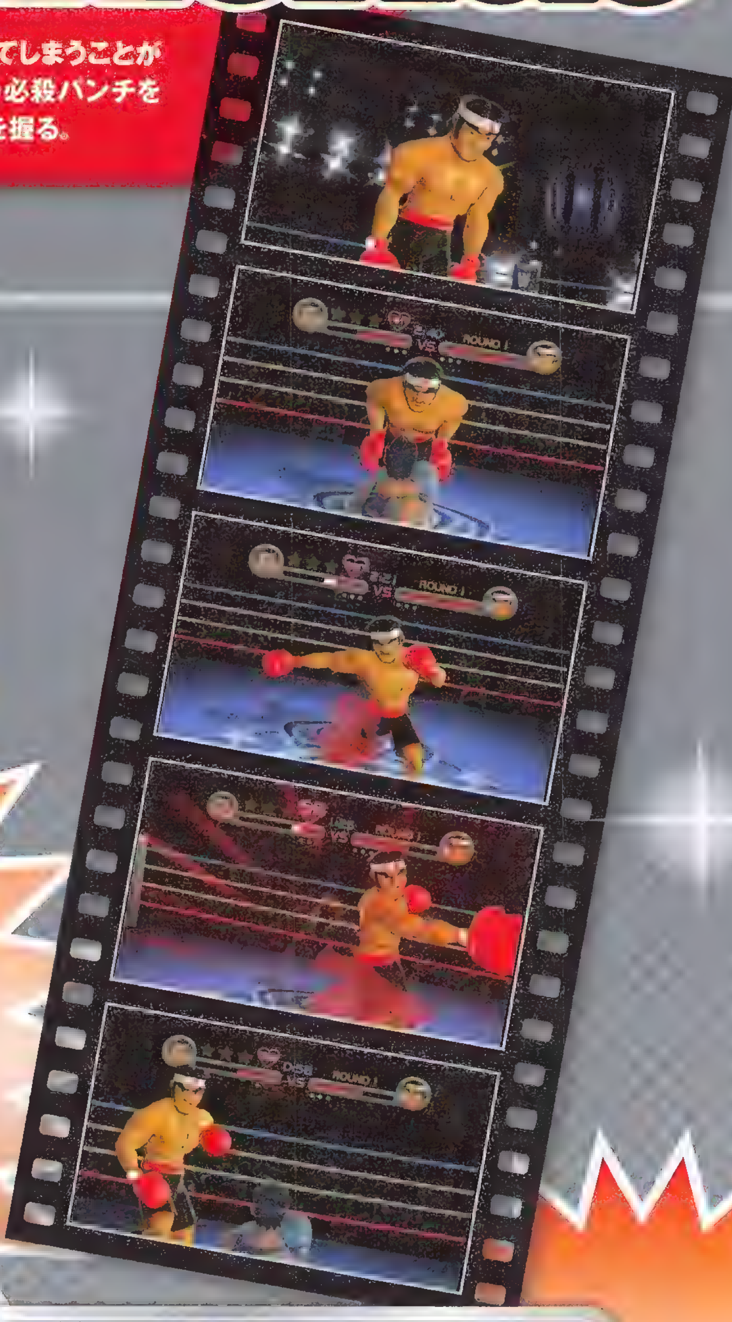
これまでの敵と違い、マックが自分から打つパンチはキング・ヒッポーに通用しない。敵に攻撃させたうえで、カウンターや回避カウンターの反撃につなげよう。こうした反撃のチャンスは、キング・ヒッポーの開いた口が目印。口にジャブを当ててからボディブローの連打につなげるのがセオリーだ。なお、キング・ヒッポーはダウンから立ち上がることがなく、最初のダウンでそのままKOになる。

Piston Hondo

ピストン　ホンドー

日本生まれの快男児ボクサー。試合中になぜかお辞儀をしてしまうことがあるという礼儀正しい（?）男だ。ホンドー・ラッシュという必殺パンチを持っているので、このパンチを避けられるかが勝利のカギを握る。





出身：日本・東京
身長：188cm　体重：78kg
年齢：28歳
戦績：26勝 1敗（18KO）


COMIC BY YOKOI SANPO
拙者は ピストン・ホンドー
日本生まれの プロボクサーで ゴザル
拙者はいま 日本の伝統的修行法 "ザゼン"をしている
自然と一体となり 集中力を 高めるのが その極意ナリ…
HYOOOOOOOOOOOOOO
Qua!
見えた!!
さあ!! いざゆかん!! 先手必勝 弱肉強食!!
ブっ!!
あ…足が しびれ…た…
ホンドーさん そろそろ 入場ですよ
ZiiiiEEEEEEEEEEEN
急いで ください! 遅刻です!!
うるさいっ!

VS ピストン・ホンドー Piston Hondo

マックの初期ハート 50

パンチ・動作のバリエーション

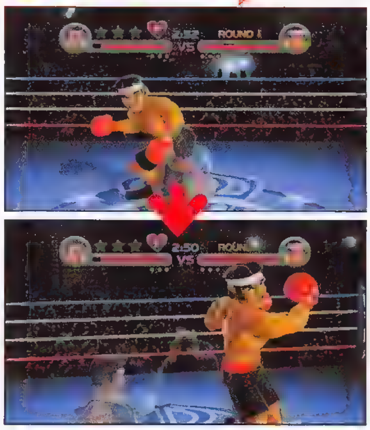
Punch 左ジャブ



ピクピクと眉毛を動かしたあとに繰り出すパンチ。パンチのスピードはかなり速いが、眉毛が動く事前のサインを見逃さなければ回避は簡単だ。なお、ピストン・ホンドー戦はマックの初期ハートが50もあるので、ブロックを続けても疲れる心配は少ない。

ブロック
可能
回避可能方向
左スウェー／右スウェー／ダッキング
スタンストリング
最大3発

Punch 右フック



右腕を大きく後ろに引いてからくり出すフック。右へのスウェーでは回避できないので、左スウェーかダッキングでかわそう。また、回避カウンターは右腕のパンチで打つこと。左腕のパンチでは空振りしてしまい、スタンストリングにつなげられない。

ブロック
不可能
回避可能方向
左スウェー／ダッキング
スタンストリング
最大3発

Punch 右アッパーカット



沈み込むように画面左へ踏み込み、突き上げるように打ってくる。試合序盤は使わないパンチだが、ダウンを奪うなど追い詰めると打ってくるぞ。もっとも、打ち出しのタイミングは右フックに近いので、左スウェーの準備をしておけば、どちらを使われても回避できる。

ブロック
不可能
回避可能方向
左スウェー／右スウェー
スタンストリング
最大4発

Motion 挑発(お辞儀)



試合中に直立し、「礼！」のひと言とともにお辞儀をする挑発モーション。完全に無防備に見えるが、攻撃が早すぎると回避されてしまう。

Punch ホンドーラッシュ



ブロック	回避方向	スタンストリング
不可能(※1)	左スウェー／右スウェー／ダッキング(※2)	最大8発

※1ジャブのみ可能　※2右アッパーカットのみダッキング不可能

マックのパンチが届かない距離まで下がったあと、サイドステップでリズムを刻み、ジャブ3連発から右フックまたは右アッパーカットへとつながるコンビネーション。最初の3連ジャブをすべて回避することはできないが、ブロックならすべて防御可能だ。

スター獲得タイミング

お辞儀で黄色く光ったらジャブ



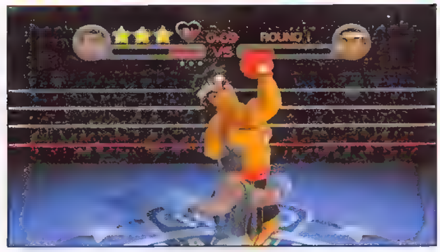
⬆挑発モーションでお辞儀をし、眉毛を動かしながら黄色く光ったらジャブを当てる。モーション開始直後やボディブローを当てた場合は、スターを獲得できないので注意。

左ジャブにジャブでカウンター



⬆左ジャブの打ち出しに合わせるのではなく、予備動作の眉毛の動きに合わせるくらいでタイミングが合う。なお、スターを獲得するにはジャブを当てることが条件だ。

右アッパーカット回避後にパンチ



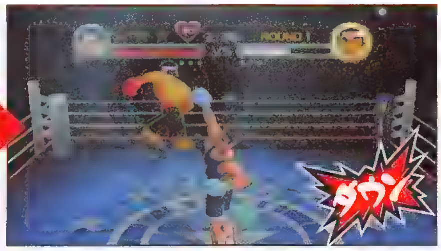
⬆右アッパーカットをかわしたあと、スタンにならないタイミングまで待ってからパンチを当てる。ピストン・ホンドーがマックを見てからパンチをくり出そう。

隠しダウン、隠しノックアウト

お辞儀時にスターパンチ



⬆ピストン・ホンドーが挑発モーションのお辞儀をしたら、スターパンチをくり出そう。眉毛を動かし、黄色く光っているときがダウンを奪えるタイミングとなる。



⬆発動が遅れるとダウンを奪えなくなってしまうが、早いぶんにはオーケー。お辞儀で直立した瞬間のタイミングでスターパンチを発動しても、ダウンを奪えるのだ。

お辞儀時に3スターパンチ

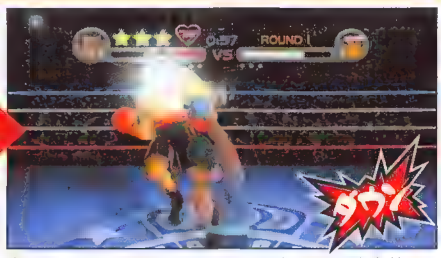


⬆左記と同様の手順で、3スターパンチをヒットさせた場合は、KOで即刻試合終了。タイミングを合わせるのは簡単なので、スターが溜まったら狙ってみよう。

ホンドーラッシュの前ステップにパンチ

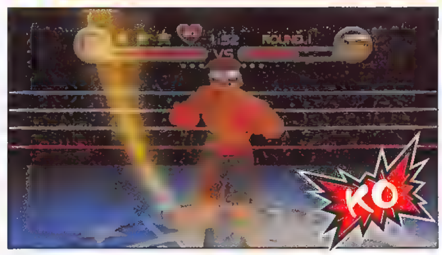


⬆ホンドーラッシュには、後方でサイドステップしたあと、3連ジャブを打とうと前に飛び出すという一連の動きがある。この飛び出しにカウンターを合わせるのだ。



⬆カウンターでヒットさせるのは、どのパンチも有効。サイドステップから中央に戻り、「よっしゃ！」と叫んだあとにカウンターをくり出すくらいでタイミングが合う。

ホンドーラッシュの前ステップに3スターパンチ



⬆通常のパンチでダウンを奪うときより、やや早めのタイミングでスターパンチを発動させるのが成功のコツだ。目安としては、「よっしゃ！」の叫び声と同時。

攻略のポイント ジャブへのカウンターを中心に攻撃を組み立て

3つあるスター獲得タイミングのうち、もっとも取りやすいのは左ジャブへのカウンターだ。攻撃サインとなる眉毛の動きに注意していれば、確実にスターを獲得できるはず。しかも、ほかの獲得タイミングに比べて、左ジャブを使う頻度は圧倒的に高い。これでスターを溜めておいて、右フックや右アッパーカットを回避してはスターパンチを叩き込むパターンを続けることで、十分に倒せる相手だ。





⬅⬆太い眉毛が動いたら、左ジャブを打ってくるサイン。この動きにジャブでカウンターを当て続け、スターを溜めていく作戦がベストだ。

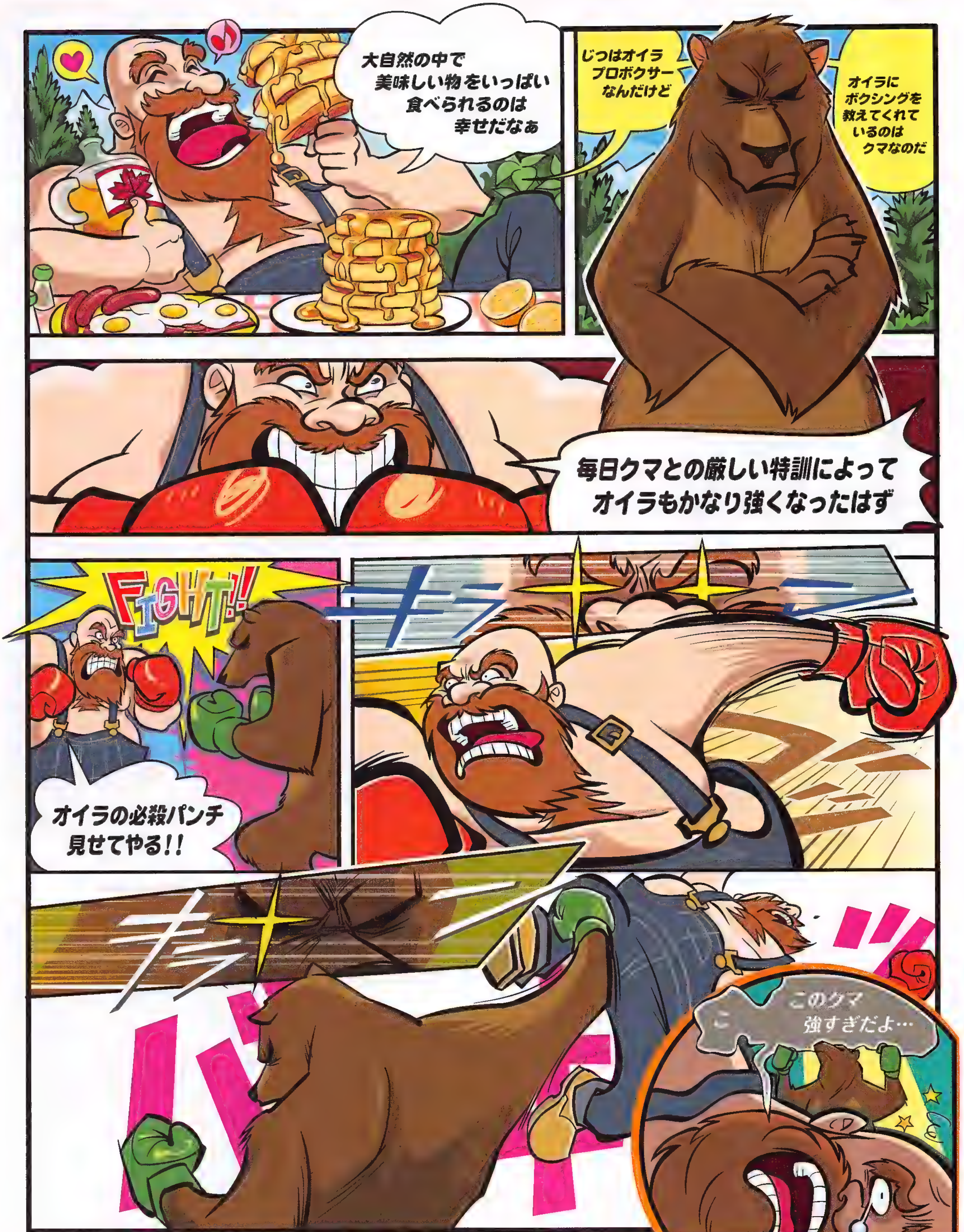
Bear Hugger
ベア　ハッガー

大自然に鍛えられた陽気な男ベア・ハッガー。主人公をおちょくったような態度を見せるが、199キロの巨体からくり出されるパンチはどれも強力。しかもどのパンチもガード不可という厄介な相手だ。

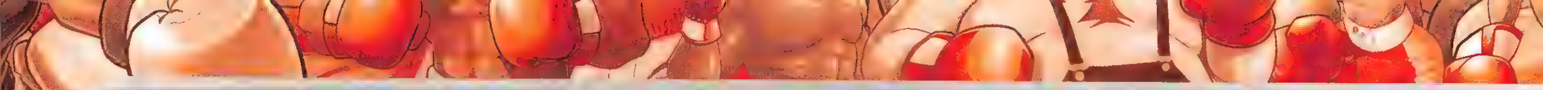




出身：カナダ・サーモンアーム
身長：191cm　体重：199kg
年齢：32歳
戦績：17勝12敗（10KO）



COMIC BY MORINAGA PIZZA



マックの初期ハート 19

VS ベア・ハッガー Bear Hugger

パンチ・動作のバリエーション

Punch 左フック



大きく左腕を引き、巻き込むようなフックを打つ。スウェーでかわす場合は、必ず左スウェーを使うこと。また、ベア・ハッガーが持つパンチ全般に共通することで、回避カウンターはジャブを使うように。ボディブローで当てると、スタンストリングにつながらないぞ。

ブロック
不可能
回避可能方向
左スウェー／ダッキング
スタンストリング
最大5発

Punch 右オーバーハンド



後ろへ仰け反るように右腕を振り上げ、タメを作ってから打ち下ろしてくるパンチ。初動から打ち出しまでの時間が長く、初動に合わせて回避を始めると戻り際でパンチをもらうことになる。腕を振り上げて、ベア・ハッガーが赤く光った瞬間に回避を始めるとベストだ。

ブロック
不可能
回避可能方向
左スウェー／右スウェー
スタンストリング
最大4発

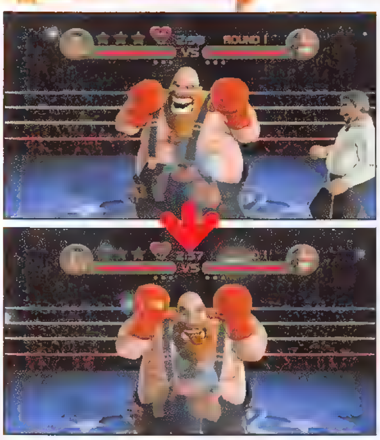
Punch ベアハグ



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	ダッキング	最大7発

大きく仰け反ってから、両腕で挟み込むように打つパンチ。ブロックはもちろん、左右どちらにスウェーしても当たってしまう。回避できるのはダッキングだけ。後方に仰け反る初動が右オーバーハンドに似ているため、冷静に確認して回避方向を選ぼう。

Motion 挑発（舌出し）



舌を出して、おちょくるような表情を作る挑発モーション。ここにパンチを打ち込めば、無防備なところにヒットさせられるのだが、ほかの強力なパンチをかわすことに集中しすぎていると、ついつい回避してしまいがち。右記の腹踊りとともに、数少ない攻撃チャンスになるものなので、くり出してきたときには確実にパンチをヒットさせていきたい。

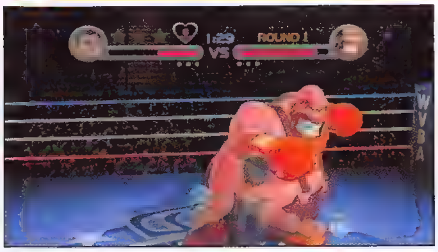
Motion 挑発（腹踊り）



挑発モーションのひとつで、腰をクネクネと回して腹踊りをする。完全に無防備のようだが、パンチがヒットするのはベア・ハッガーのお腹が前に出ているときだけ。お腹が後ろにあるときは空振りしてしまう。また、ターゲットがお腹なので、ジャブも届かず。お腹の動きを観察し、タイミングを合わせてボディブローを打ち込め。

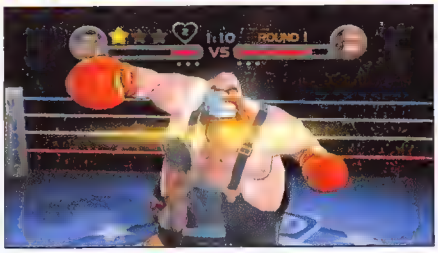
スター獲得タイミング

左フックにカウンター



⬆左フックへのカウンターは、どのパンチでも有効。ヒットさせるタイミングはベア・ハッガーの歯が開いた瞬間で、ここに合わせてパンチの打ち出しを調節しよう。

右オーバーハンドにカウンター



⬆カウンターを打ち出す目安になるのは、左足の動き。小刻みに揺らしている左足の揺れが止まった瞬間に、パンチを打ち出そう。なお、パンチはどれでも有効だ。

ベアハグにカウンター



⬆後方に仰け反ってから顔を下げた瞬間、そこがカウンターパンチを打ち出すタイミングだ。どのパンチでもヒットするが、タイミングは一瞬でとてもシビア。

挑発(舌出し)にジャブ



⬆挑発の舌出しモーションで、舌を出しているときにジャブを当てる。間違ってボディブローを打たないように。スター獲得タイミングの中で、もっとも簡単なものだ。

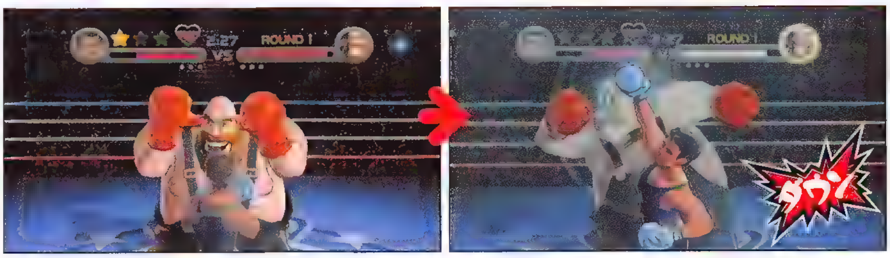
挑発(腹踊り)にボディブロー



⬆左ページでも解説したように、踊っているベア・ハッガーのお腹が前に出ているときだけボディブローがヒットする。リズムを覚えて、確実にスターを獲得しておこう。

隠しダウン、隠しノックアウト

ベア・ハッガーに隠しノックアウトはなく、あるのは隠しダウンだけ。その方法は、スター獲得タイミングでスターパンチを当てることだ。上記5つのタイミングすべてが、一撃ダウンのチャンスということになる。しかしパンチにカウンターで合わせるのは難しいので、挑発に狙いを定めていこう。



⬅いちばんの狙い目は、舌出しの挑発モーション。パンチを受ける危険はなく、隠しダウンが成立する時間的な余裕があってオススメだ。

攻略のポイント リスクの高いカウンターでスターを獲得できるか

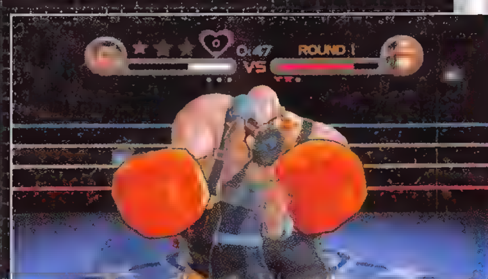
ベア・ハッガーのパンチにカウンターを当ててスターを獲得できれば、スターパンチを自由に使えて早い時間で勝てるだろう。しかし、獲得タイミングはどれもシビアでリスクが高い。自信がなければ、スターは挑発から獲得することに集中し、あとはスタンストリングでダメージを与えていくしかない。この方法でも、1ラウンドTKOが可能だ。



⬅パンチは3種類だけなので、無理にカウンターを狙わず回避に集中していこう。そう簡単にダメージは受けずにすむ。



➡ジャブでの回避カウンターを徹底し、スタンストリングで少しずつダメージを与える。時間はかかっても確実な方法といえるだろう。



⬆カウンターを狙いにいって、強烈なパンチをもらってしまうのは悪いパターン。どうしてもスターを取りたい場合は、パンチをひとつに絞ってカウンターだ。

Great Tiger
グレート タイガー

不思議な術をボクシングに取り入れたトリッキーなボクサー。マジックアタックと呼ばれる分身の術のような攻撃は危険。また、こちらのパンチに対して姿を消して避けるという技も使ってくるぞ。





出身：インド・ムンバイ
身長：181cm　体重：59kg
年齢：29歳
戦績：24勝5敗（3KO）



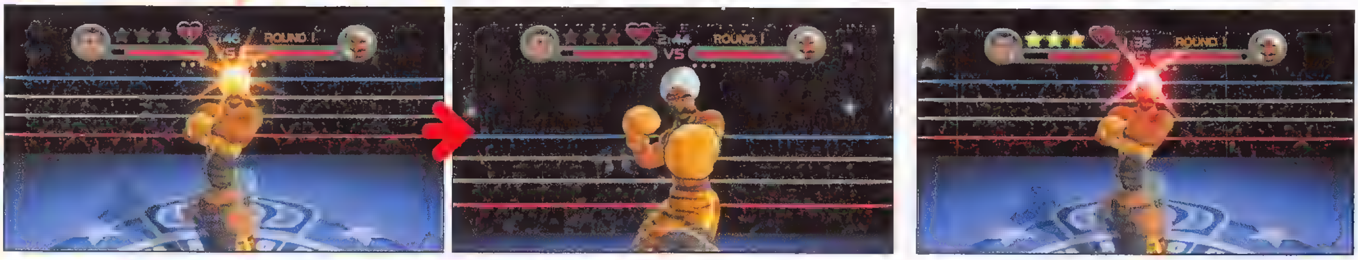
COMIC BY NOUDA TATSUKI

VS グレート・タイガー Great Tiger

マックの初期ハート 12

パンチ・動作のバリエーション

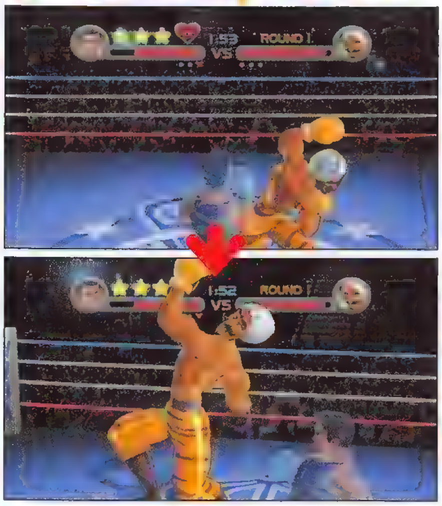
Punch 左ジャブ



可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大4発

額の宝石が黄色く光ったら、左ジャブを打ってくるサイン。この光に合わせてカウンターを取れるが、パンチが出すのが遅れると、避けられるうえにアッパーカットを打ってくる。額が赤く光ったあとのジャブはカウンターが取れないので、光る色に注意しよう。

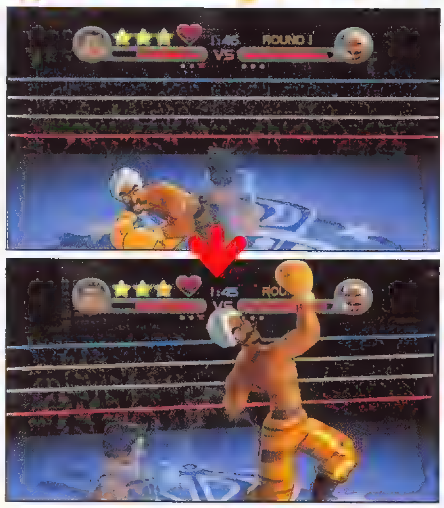
Punch 左アッパーカット



画面右へ屈むように踏み込んだあとにくり出すアッパーカット。回避できるのは右スウェーだけだが、踏み込んでから打ち出しまでが早いため、確実にかわすには慣れが必要だ。なお、通常は最大6発入るスタンストリングだが、左ジャブから始めた場合は3発に減る。

不可能
右スウェー
最大6発

Punch 右アッパーカット



左アッパーカットに比べると、踏み込んだときに若干のタメを作るので、打ち出しのタイミングが異なる。初動に合わせて左スウェーの回避を始めると、戻り際にパンチが当たることがあるため、踏み込んだ状態を確認してから回避したほうが安全。

不可能
左スウェー
最大6発

Punch マジックアタック

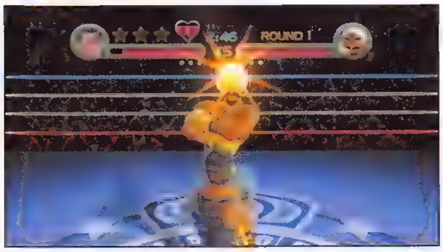


不可能	左スウェー／右スウェー	最大8発

後方に下がって分身を作り、分身と実体とでシャッフルしたあと、順番にアッパーカットを打ち込んでくる技。さきに額の宝石が光った方から飛び込んでくるが、体が透けている分身は無視。実体のアッパーカットに合わせて、スウェー方向を決めよう。

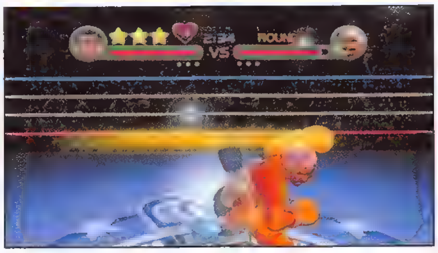
スター獲得タイミング

左ジャブにカウンター



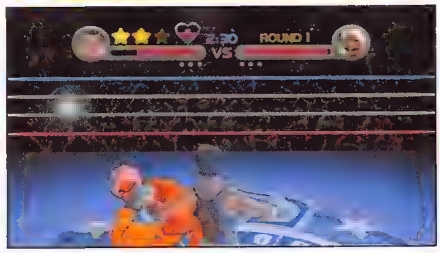
⬆左ジャブをくり出すまえ、額の宝石が黄色く光ったときにジャブを当てるとスター獲得。光っている時間はわずかだが、これがもっとも獲得しやすいスターだ。

左アッパーカットにカウンター



⬆画面右に踏み込んだところへ、右ボディブローでカウンターで当てる。踏み込む初動に合わせて右ボディを打ち出さないと、アッパーカットをもらうことになるので要注意。

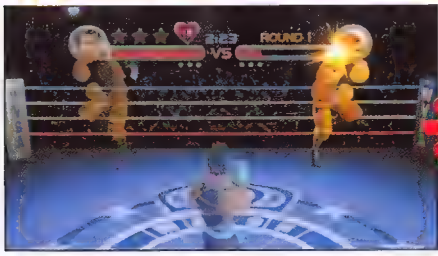
右アッパーカットにカウンター



⬆右アッパーカットの踏み込みに、右ボディブローでカウンターを当てる。左アッパーカットのスター獲得タイミングより、ひと呼吸置いてから打ち出すことがコツだ。

隠しダウン、隠しノックアウト

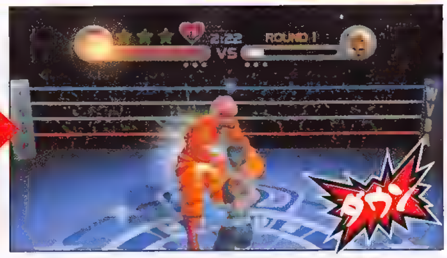
マジックアタックにボディブローでカウンター



⬆マジックアタックが発動し、実体と分身のシャッフルが終わったら、さきに額の宝石が光ったほうから飛び込んでくる。ターゲットにするのは、もちろん実体だ。



⬆実体が右からくるなら右ボディブロー、左からくるなら左ボディブローでカウンターを狙う。飛び込んでくるスピードが速いので、ボディブローの打ち出しも早めを意識。



⬆ヒットすれば一撃でダウン。実体が遅れて飛び込んでくるパターンは、カウンタータイミングがより難しいので、まずは実体がさきにくるパターンでコツをつかもう。

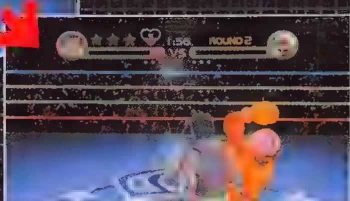
攻略のポイント ミスをなくして安全にダメージを与えよう

宝石の黄色い光は確実に叩く

スターを確実に獲得するには、左ジャブにカウンターを当てるパターンがオススメ。左アッパーカットと右アッパーカットがカウンターを取りづらいのに対し、左ジャブは宝石が黄色く光るタイミングに注意することで、比較的簡単にスターを獲得できるからだ。もっとも、一度スターを獲得したあとは、宝石が赤く光るカウンター不可能のパターンが混ざるようになるので、かわされたあとのアッパーカットにも準備しておくこと。



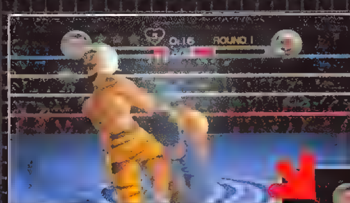
⬅スターを獲得するため、宝石が光る瞬間にジャブを当てるリズムをキープ。しかし、赤く光ったときはグレート・タイガーの体が消えて、ジャブを回避されてしまう。



➡マックのジャブがかわされたあとは、アッパーカットが飛んでくる。グレート・タイガーが現れた方向に向けてスウェーをすれば、このパンチは回避することができるぞ。

ジャグリングにはつなげられない

スタンストリングの最後の1発やカウンターをヒットさせたあと、さらに追い撃ちをかけるジャグリングは、グレート・タイガーに通用しない。大リアクションになると同時に消えてしまい、パンチが当たらないからだ。そのため、スタンストリングからスターパンチにつなげる攻撃パターンを使う場合、大リアクションにスターパンチを合わせても空振りしてしまう。スタンストリングの最後の1発でスターパンチを発動させよう。



⬅大リアクションになるパンチで吹き飛ばしたあと、これまでの敵ならジャグリングのチャンスとなり、追い撃ちのパンチでさらにダメージを与えられたが……。



➡グレート・タイガーの場合、大リアクションになると必ず姿を消してしまい、ジャグリングにつなげられない。つまり、ダメージ量はスタンストリングの回数分だけだ。

Don Flamenco
ドン　フラメンコ

闘牛士のように華麗に舞うような攻撃を仕掛けてくるキザなボクサー。22勝3敗と戦績も申し分ない強さ。ローズ乱舞という必殺技を使ってくるぞ。特定の攻撃を当てると、前髪が取れるという噂もあるらしいが……。



出身：スペイン・マドリード
身長：186cm
体重：68kg
年齢：23歳
戦績：22勝3敗（9KO）



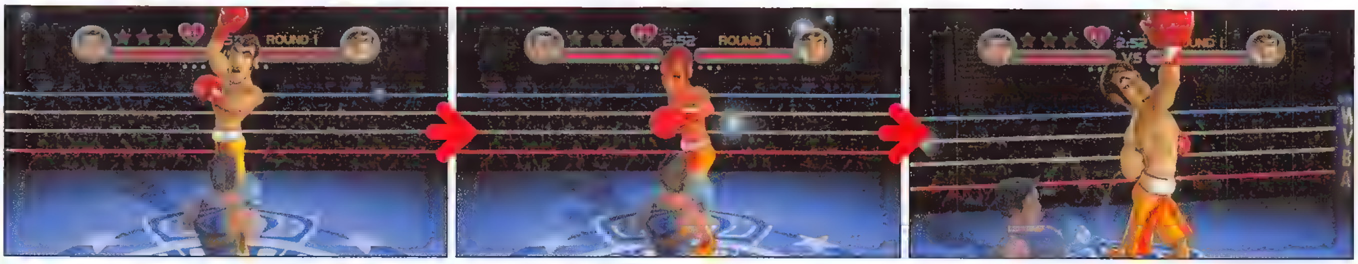

キャーッ
キャーッ
愛してる〜っ
フラ様〜
STAN DA
BAM
ワタシは闘牛場の華麗なる戦士ドン・フラメンコ
ワタシのステップに観客たちは魅了される…
たとえ猛牛が相手でもワタシには剣など無用だ
FOOOOOOOOO!!!
なぜなら
SMASH
このコブシが武器だからさ
ピュ〜ッ
あ
あ
おお!! セニョリータ! ワタシの戦いに心を奪われてしまったかな!?
ピューッ
ZOOOON!
ホゲェ!!!
あぶないって言いたかったの…
試合では油断せんからな!!

VS ドン・フラメンコ Don Flamenco

マックの初期ハート 22

パンチ・動作のバリエーション

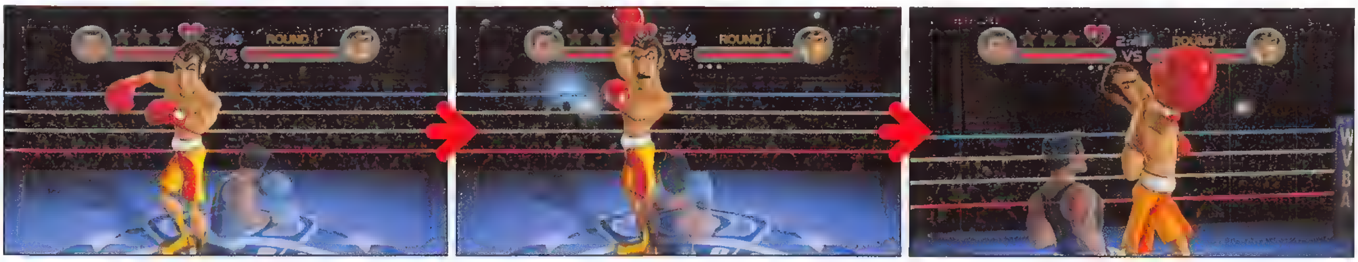
Punch 右アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大6発

右腕を後方に高く振り上げてから打ってくるアッパーカット。左右どちらのスウェーでも回避できるが、右腕を振り上げてから打ち出すまでの動きが早く、反応が遅れると当たってしまう。振り上げた時点で、すぐにスウェーをしても早すぎることはない。

Punch バックステップアッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大5発

パンチの軌道は右アッパーカットと同じ。違いは右腕を後方に振り上げてから打ち出すまでのタイミングで、こちらは手首を小刻みに動かすぶんだけ遅れる。初動で画面左後方に下がるのがバックステップアッパーカットなので、回避タイミングの違いを調整しよう。

Punch 左フック



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	右スウェー／ダッキング	最大5発

試合序盤は使わず、ドン・フラメンコがダウンしたあとで攻撃に組み込んでくるパンチ。パンチから逃げるように左へスウェーすると当たってしまうので、右スウェーかダッキングで回避しよう。また、初動から打ち出しまでのスピードが速いことにも注意だ。

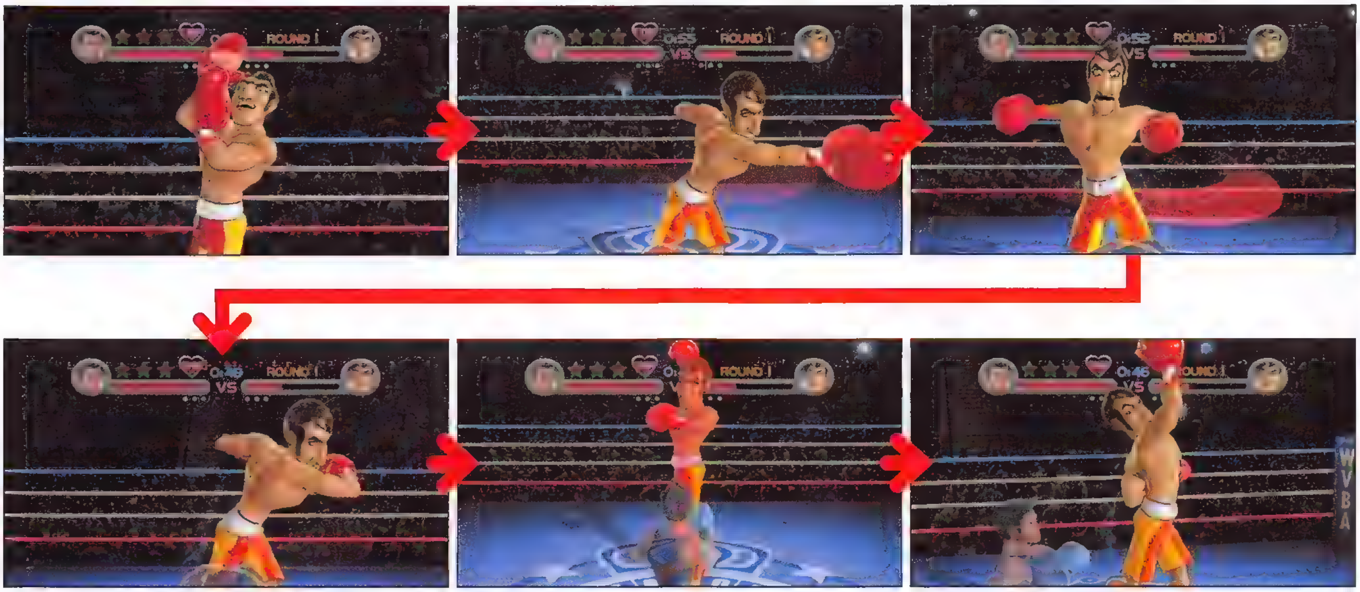
Punch 左ジャブ



ブロック	回避方向	スタンストリング
可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大4発

左フックと同じように、ドン・フラメンコがダウンしてから使うようになるパンチだが、こちらは2ダウン後から攻撃に組み込まれる。マックのパンチを防いだあと、顔の横で手拍子をして打ってくることが特徴だ。手拍子を見せたら、すぐに回避の準備をしよう。

Punch ローズアタック



ブロック	回避方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／ダッキング	最大5発

バックステップから手拍子を見せ、そこから右フック3連発と右アッパーカットへとつなげるコンビネーションパンチ。ただし、右フック3連発をすべて左スウェーで回避した場合、最後のアッパーカットにつながらず、疲れた無防備状態にすることができる。

Motion カツラがはずれる



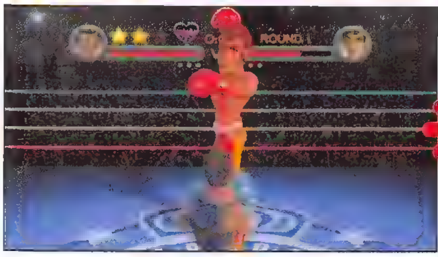
ダウンを2回奪ったあと、さらにドン・フラメンコの体力を半分程度まで減らすと、前髪のカツラが吹っ飛んではずれるモーションが発生。秘密がばれたドン・フラメンコは慌てるが、効果はこれだけではない。

序盤のドン・フラメンコはマックの攻撃を誘ってから反撃を繰り出すパターンだったが、カツラがはずれたあとは自分から積極的な攻撃をしかけるようになる。試合のリズムがまるで変わるので、落ち着いて対処したい。

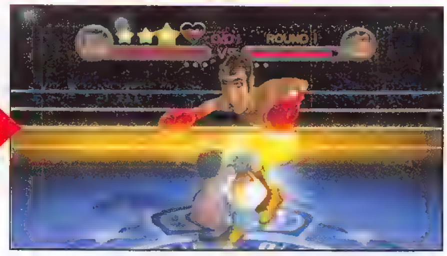


スター獲得タイミング

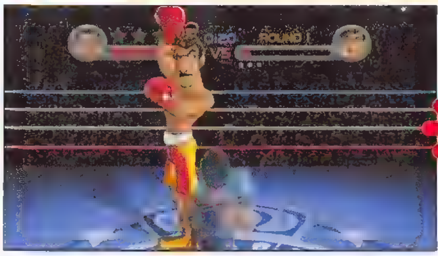
右アッパーカットに、ボディブローでカウンター

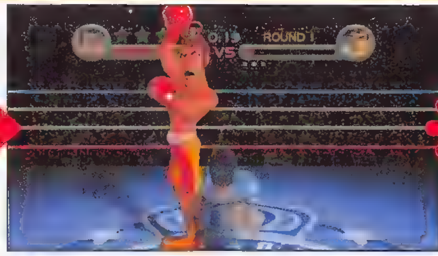

⬆右腕を大きく振り上げたとき、ドン・フラメンコの体が赤く光る。パンチモーションは速いが、この光を目印にすればカウンターのタイミングが取りやすい。

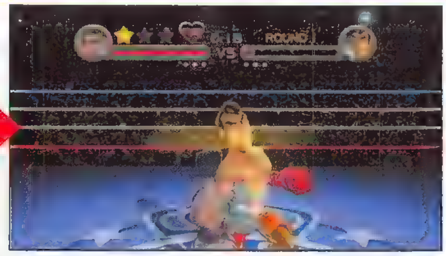

⬆ジャブで迎え撃つとヒットしないので、カウンターで打つべきパンチはボディブロー。体の光に合わせて打ち出していれば、アッパーカットよりさきにヒットさせられる。


⬆タイミングよくボディブローが当たるとスター獲得。右アッパーカットは試合序盤から頻繁に打ってくるパンチなので、カウンターのタイミングはマスターしておこう。

バックステップアッパーカットにカウンター


⬆バックステップアッパーカットへのカウンターでもスターの獲得が可能。ただし、右アッパーカットに比べて、ややタイミングが遅れることに気をつけよう。


⬆右アッパーカットへの打ち出しタイミングは、体が光る瞬間が目印だったが、こちらの場合は赤く光った直後の右拳の動き。この揺れが止まった瞬間に打ち出そう。


⬆カウンターで打つパンチはボディブローを使う。パンチがヒットするベストタイミングはシビアなので、右拳の揺れをよく見て、打ち出しはじめを調節してみよう。

左ジャブにジャブでカウンター


⬆ドン・フラメンコが2ダウンしたあとに使ってくる、左ジャブの動きからスターを獲得するパターン。まずはマックの攻撃をブロックさせ、左ジャブを誘う。


⬆左ジャブを打つまえの拍手が鳴り終わる瞬間に合わせてパンチをくり出すと、カウンターのタイミングはベスト。左ジャブは打ち出されるが、こちらがさきに当たる。


⬆カウンターで打つジャブは、左右どれでも有効。追い詰めたあとに増えるパンチからもスターを獲得できれば、ドン・フラメンコにとどめを刺すのも時間の問題だ。

左ジャブをブロック後にパンチ


⬆左ジャブへのカウンタータイミングが取れない場合にオススメなのが、このスター獲得方法。自分から攻撃して、左ジャブを誘うまでの手順は、上記と同じだ。


⬆左ジャブへのカウンターを合わせるのは捨てて、代わりにしっかりブロック。ジャブを止められたドン・フラメンコは、瞬間的に身動きが取れなくなる。


⬆ドン・フラメンコの動きが止まっているあいだに、パンチを叩き込むとスター獲得。操作の流れを覚えてしまえば、カウンターよりも確実にスターを取れるだろう。

ダウンから復帰直後の右アッパーカットにボディブローでカウンター



⬆まずは、どんな方法でもかまわないのでドン・フラメンコをダウンさせる。ここから立ち上がってきたあとは、必ず右アッパーカットをくり出してくるのだ。

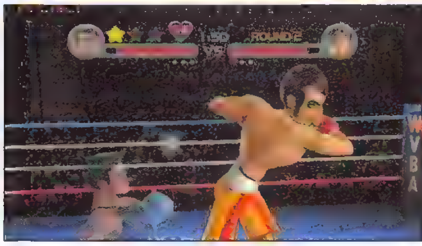


⬆ファイティングポーズを取る間もなく、すぐさま右アッパーカットを打ってくる。しかし、カウンターを打ち出すタイミングは、通常の右アッパーカットと同じだ。



⬆ボディブローのカウンターがヒットすればスター獲得。ここで取れるスターは、隠しノックアウトに関係する特殊なものだ。

ローズアタックをスウェーで回避後にパンチ



⬆ローズアタックの右フックを、すべて左スウェーで回避。1回でもダッキングをすると成立しないので注意。



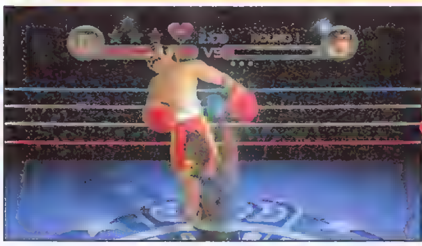
⬆成功すると、最後に繰り出すはずの右アッパーカットを打たずに、疲れきって棒立ちになるのだ。



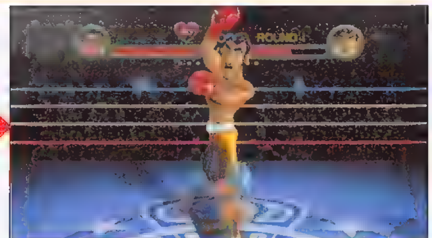
⬆この隙にパンチを当てるとスターを獲得。フックをスウェーでかわすだけで、これだけお得な結果になる。

隠しダウン、隠しノックアウト

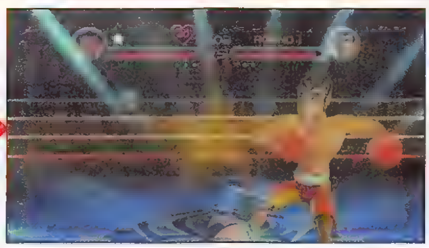
無限ジャグリングでダウン→復帰直後のカウンターでスター獲得→スターパンチ











下記で解説する無限ジャグリングでドン・フラメンコをダウンさせたら、復帰直後に打ってくる右アッパーカットにカウンターを当ててスターを獲得する。そして、このスターを使ったスターパンチがヒットすれば、ノックアウトになるのだ。長い手順を必要とする方法だが、事前にマックがダメージを受けていないことも条件となっている。達成するには高度なテクニックと同時に、集中力の持続が必要とされるのだ。

攻略のポイント 相手の攻撃を誘って無限ジャグリングにつなげる

ドン・フラメンコは、マックの攻撃を防いでから反撃してくる。これは逆にいえば、相手の攻撃をコントロールできることにもなる。その反撃を誘って大リアクションを発生させたら、無限ジャグリングに挑戦してみよう。左右のジャブとボディブローを交互に打つと、いつまでもジャグリングが続くのだ。



⬆左ジャブで大リアクションにしたら、つぎは右ボディブロー。



⬆ジャグリングのリズムをしっかりとキープしてヒットさせよう。



⬆さらに左ジャブを返してジャグリング。この手順が無限に続く。

Aran Ryan（アラン ライアン）

勝つためだったらどんな手段もいとわない狂犬ボクサー。攻撃の合間にヘッドバットをくり出してくるのが厄介。しかしそのヘッドバットが逆に、彼の弱点ともいえる。この弱点をうまく活かして戦おう。





出身：アイルランド・ダブリン
身長：186cm
体重：72kg
年齢：23歳
戦績：18勝 10敗（16KO）



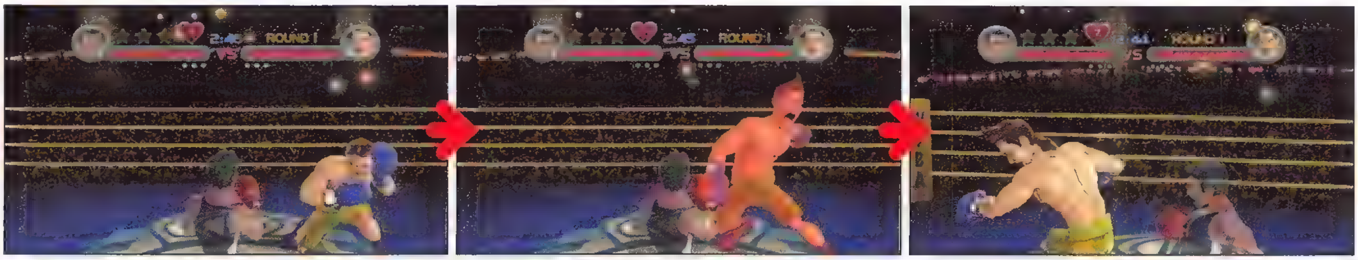
COMIC BY MORINAGA PIZZA

VS アラン・ライアン Aran Ryan

マックの初期ハート 7

パンチ・動作のバリエーション

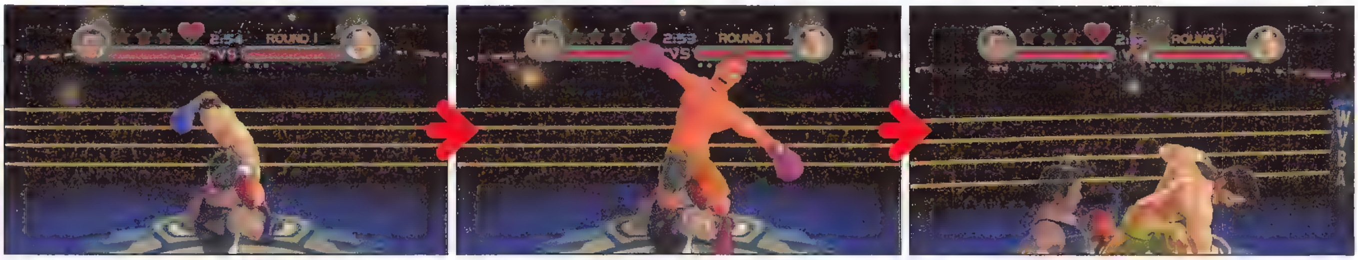
Punch 左オーバーハンド



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	右スウェー／ダッキング	最大6発

画面右に飛んだあと頭をコンコンと叩いたら、左オーバーハンドを打つサイン。なお、アラン・ライアンにスタンストリングで連打する場合、回避カウンターを当てるのではなく、打ち込みに合わせてカウンターを当てることが条件となる。

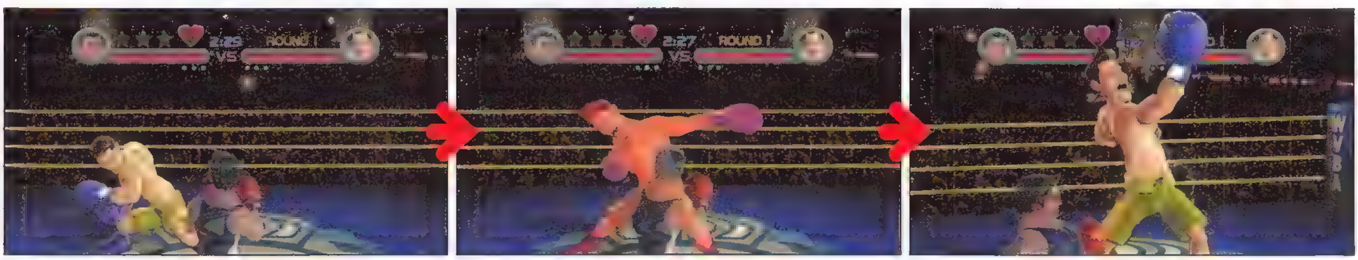
Punch 右オーバーハンド



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大6発

マックの正面に立ったときに、右手をぐるぐると回してから打ち込んでくるパンチ。スタンストリングにつなげるには、左オーバーハンドの対処法と同様に、パンチを打ち込んでくるタイミングに合わせてカウンターをヒットさせることが必要になる。

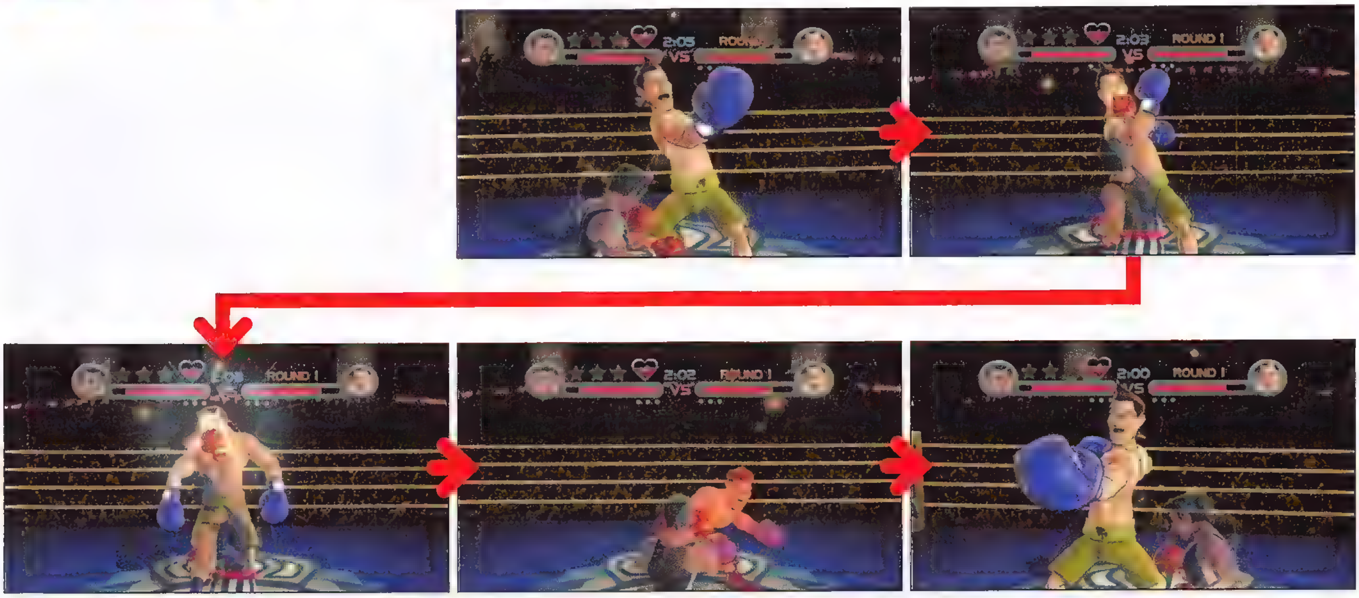
Punch 右アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー	不可能

画面左にステップしてから打つという以外、目立つ予備動作がないまま繰り出してくる。回避カウンターではスタンにならず、カウンターを当てた場合はスター獲得になるため、スタンストリングが発生しないというパンチでもある。

Punch 左アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	不可能

アラン・ライアンが自分から使ってくることはなく、マックの回避カウンターがヒットしたあと、その仕返しのパンチとして打つ。回避カウンターをヒットさせると、毎回必ずこのパンチを打ってくるので、すぐに回避できる準備を整えておこう。

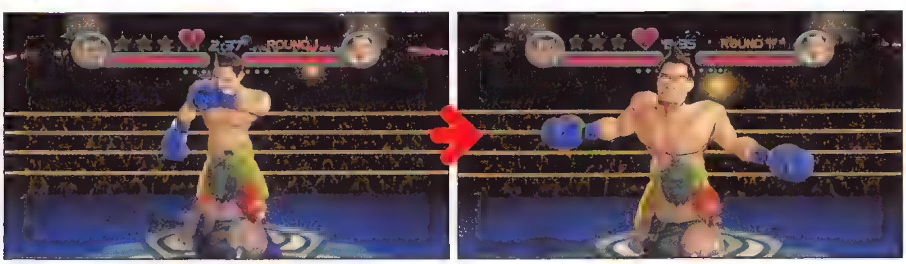
Punch ヘッドバット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
可能	左スウェー／右スウェー	最大8発

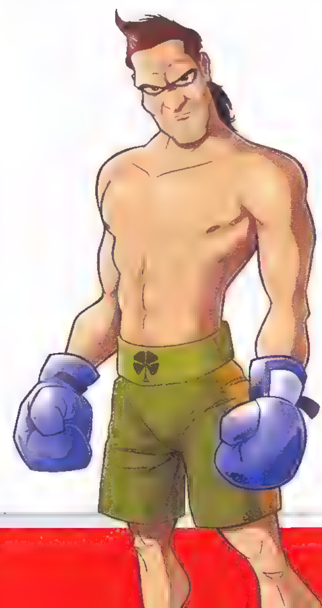
おもにダウンを奪ったあとから使うようになり、後方のロープで反動をつけたあと、飛び込んで頭突きを仕掛けてくる。飛び込みに合わせてカウンターを当てるとスタンストリングにつながり、ほかのパンチよりも多い最大8発を叩き込める。

Motion 挑発



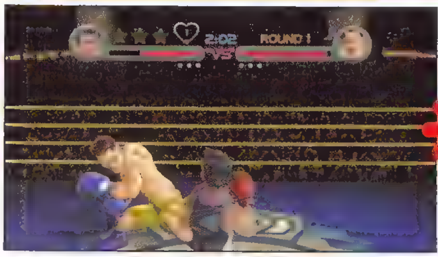
挑発モーションになると、まずは手で顔を拭いながらマックのほうにゆっくりと歩み寄ってくる。この時点ですでに、どのパンチもヒットする無防備状態になっているが、つぎの動きまで待ってからパンチを出したい。

マックの近くで両手を広げ、打ってみろとばかりに顔を突き出してくる。近寄ってくるところから無防備状態が続いているが、ここまで待ってからパンチを当てればスターを獲得できるタイミングとなっているのだ。

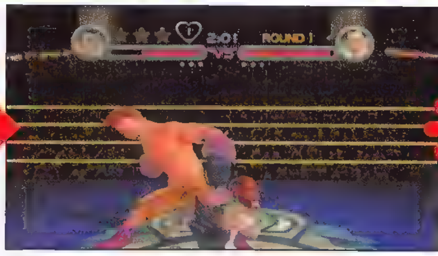


スター獲得タイミング

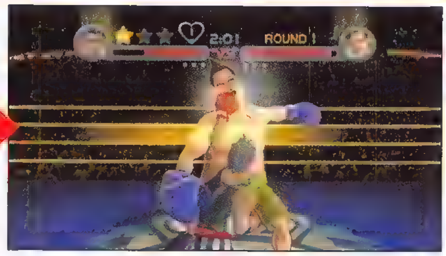
右アッパーカットにカウンター



⬆画面左に大きく踏み出す初動のタイミングでは、カウンターを打ち出すにはまだ早い。空振りしてしまい、右アッパーカットをもらうことになる。

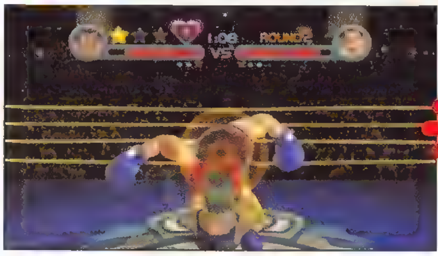


⬆踏み込んだあと、体が赤く光るタイミングでカウンターパンチを打ち出そう。左右どのパンチを打ってもカウンターがヒットし、スターを獲得できるのだ。



⬆アラン・ライアンに直接カウンターをヒットさせて獲得できるスターは、このパターンだけ。ほかのパンチに同様のカウンターを当てた場合、敵はスタンになる。

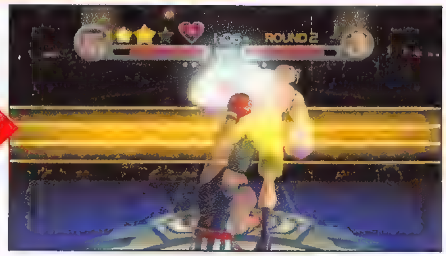
ヘッドバットをブロック後にパンチ



⬆ヘッドバットはブロックで防げる。ロープから飛び込んでくるとき、体が赤く光るタイミングでブロックの操作をすれば、ちょうど受け止められる。

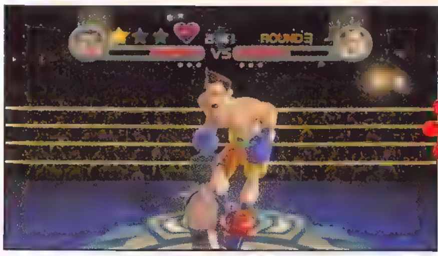


⬆ヘッドバットのブロックが成功すると、アラン・ライアンは目を回して棒立ちになる。この無防備な状態になっているうちに、パンチを打ち込んでやるのだ。



⬆ヒットさせるパンチは、左右どれでも有効。ヘッドバットをしっかり受け止められるブロックタイミングさえつかめば、比較的簡単に獲得できるスターなのだ。

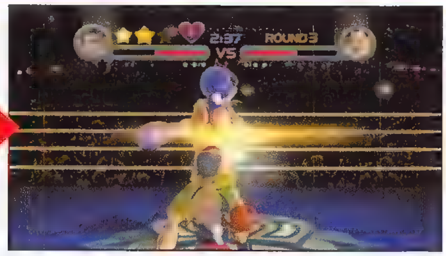
左アッパーカットに回避カウンター



⬆まずは左アッパーカットを打ってこさせるために、回避カウンターを成功させる。ヘッドバットは回避カウンターを取れないので、それ以外の攻撃から狙おう。

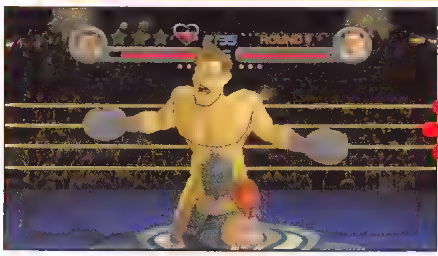


⬆回避カウンターを受けたアラン・ライアンは、すぐに左アッパーカットを打ってくる。このパンチを早いタイミングで回避することが、成功のポイントだ。

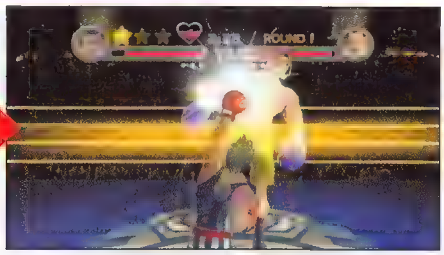


⬆早めの回避がうまくいくと、左アッパーカットへの回避カウンターがヒットし、スターを獲得。空振りした場合は、左アッパーカットへの回避が遅い証拠だ。

挑発時にパンチ



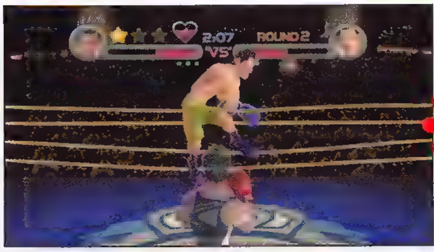
⬆挑発モーションでアラン・ライアンが歩み寄ってきたら、すぐにパンチを打たずに待つ。両手を広げて顔を突き出す動きになり、体が黄色く光るのだ。



⬆このタイミングでパンチを当てることが、スター獲得の条件。もっとも安全確実に獲得できるスターなので、挑発をしてきたら落ち着いてパンチを当てたい。

隠しダウン、隠しノックアウト

ヘッドバットにスターパンチでカウンター



↑通常のパンチでカウンターを打つより、やや早い発動タイミングになる。アラン・ライアンが後方に下がり、ロープを揺らす動きをしたら発動の準備をしよう。

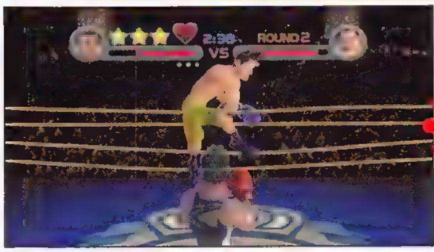


↑ロープを揺らしてから飛び込んでくるまでのタイミングは、早いパターンと遅いパターンがあって明確な目安はないが、体が赤く光る直前に発動できるとベスト。

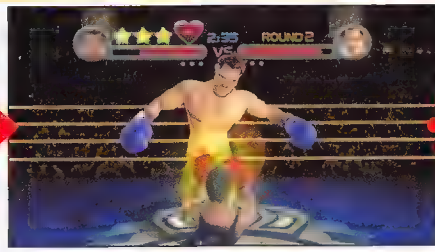


↑発動タイミングが合うと、ヘッドバットよりもさきにスターパンチがヒットして、一撃ダウン。かなりリスクが高いので、ほかの隠しダウンを狙ってもいい。

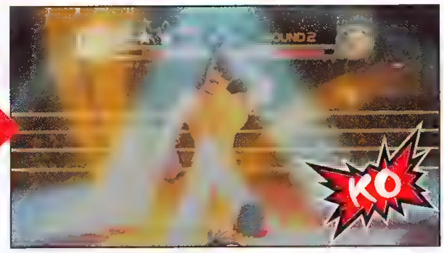
ヘッドバットをブロック後に3スターパンチ



↑スターが3つあるときに、ヘッドバットを使ってきたら、KOのチャンス。まずは確実にヘッドバットを受け止められるよう、ブロックタイミングを計ろう。



↑ヘッドバットをブロックすると、アラン・ライアンは目を回す。なお、マックのハートが1しかなかった場合、ブロックで疲労状態になりパンチは打てなくなる。



↑アラン・ライアンが目を回して止まっているうちに3スターパンチを発動。ブロック後、すぐにスターパンチの操作をすれば、十分にヒットする余裕がある。

挑発時に3スターパンチ



←挑発しているときに3スターパンチを当てると、KOを奪える。3スター以外では成立しないので、スターのたまり具合によって、通常のパンチでスターを獲得するか、KOを狙うか、冷静に判断しよう。

スターパンチが7回ヒット



←3ラウンドを通して、合計7発のスターパンチをヒットさせることがKO成立の条件。スターの数には関係なく、とにかく7回当てればいいので、スターを獲得するたびにスターパンチを使っていこう。

攻略のポイント 猛攻を寸断して反撃のチャンスを作る

スタンにするにはカウンター

通常の敵は、回避カウンターを当てることでスタンになり、スタンストリングで連打を叩き込む状況を作れた。しかし、アラン・ライアンの場合は回避カウンターではスタンにならず、仕返しのパンチまで打ってくる。スタンさせるには直接カウンターを当てることが条件という、リスクがつきまとう強敵なのだ。



←スタンにつながらない回避カウンターでは、ダメージが少なすぎる。スタンストリングでダメージを積み重ねていくためには、カウンタータイミング覚えなければならないのだ。

ハートの少なさにも注意

この試合の初期ハート数は7。パンチを1発受けるとハートは3減少するので、わずか3発の被弾で疲労状態になる。パンチを回避すればハートの数は回復するが、このときカウンターを打つことはできない。こうしたロスが頻繁に訪れると苦しいので、いつも以上にパンチを受けないことを意識して戦おう。



←疲労状態でできるのは、回避してハートの数を回復させることだけ。カウンターを当てて連打につなげることはできないので、この状態になってしまったのを見逃さないように。

Soda Popinski

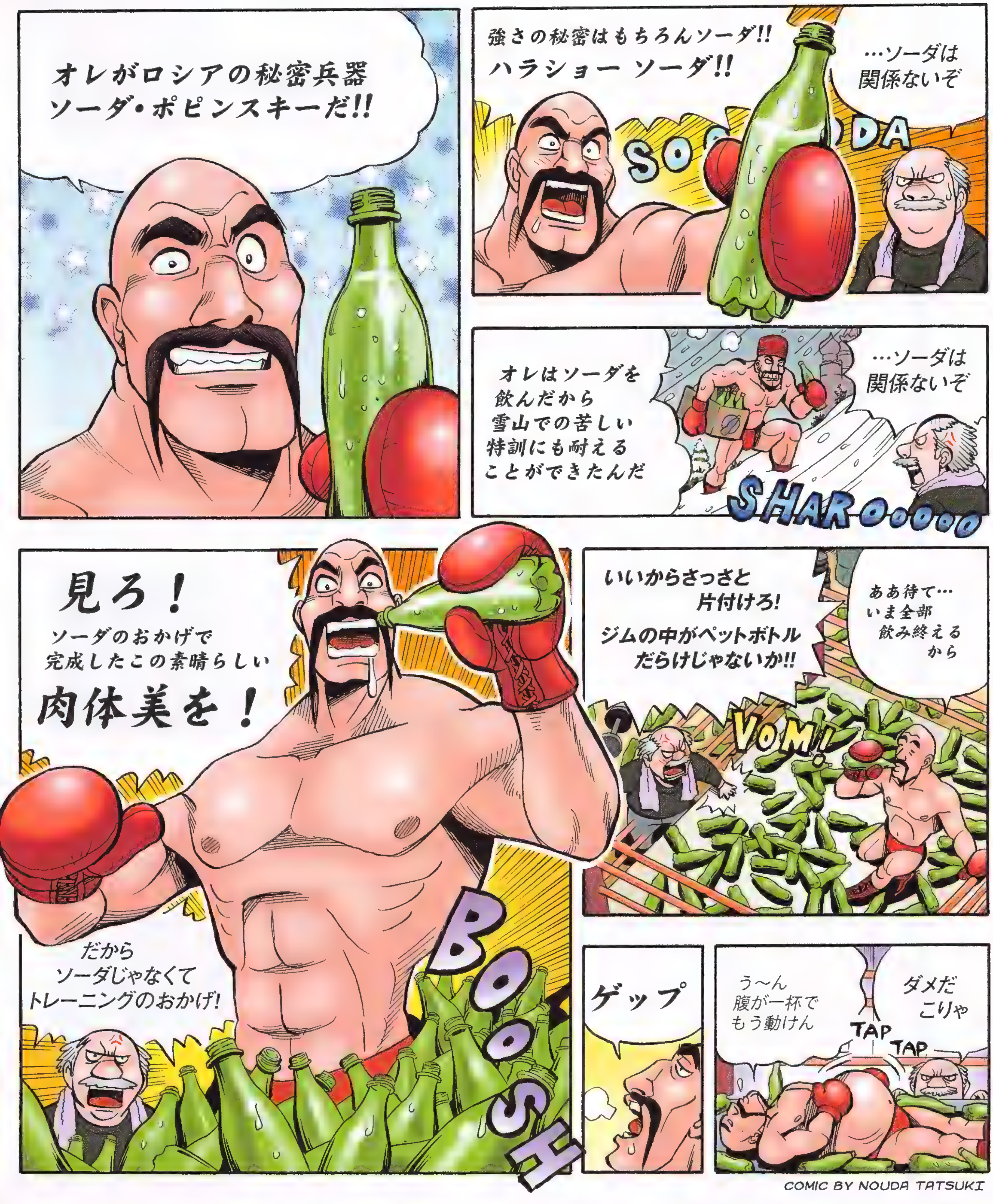
ソーダ ポピンスキー

ロシア生まれの豪腕ファイター。199センチ、107キロとかなりの大型選手だ。とにかく無類のソーダ好きで、いつでもソーダを飲んでいる。もちろん試合の勝利後もシャンパンではなく、ソーダを振りまくってお祝いだ。





出身：ロシア・モスクワ
身長：199cm 体重：107kg
年齢：35歳
戦績：33勝2敗（24KO）



COMIC BY NOUDA TATSUKI

VS ソーダ・ポピンスキー Soda Popinski

マックの初期ハート 16

パンチ・動作のバリエーション

Punch 左フック



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	右スウェー／ダッキング	最大4発

カウンターはジャブで打ち、スタンストリングもジャブを続けるように。ボディブローを当てると距離が遠のき、スタンストリングにつながらないのだ。

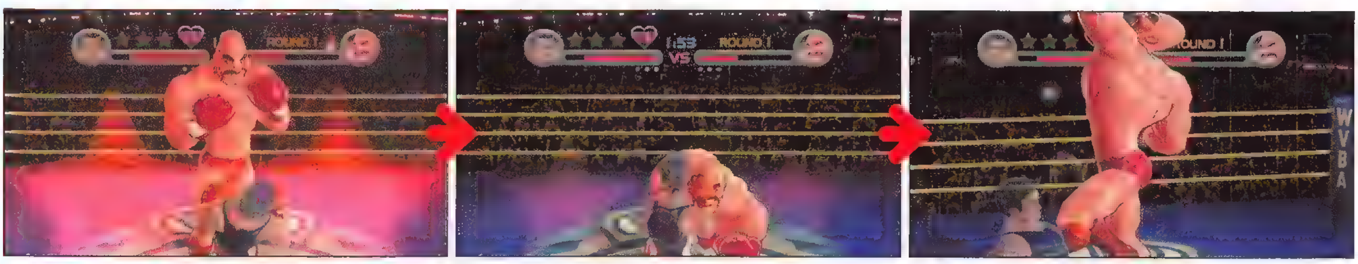
Punch 左ショートフック



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／ダッキング	最大3発

回転の小さいフックで、左フックよりもモーションが速い。また、同じフックでも、こちらは右にスウェーをすると当たってしまうので、左フックとの見極めが重要。ただし、瞬間的な見極めは難しく、使う順番を予測することが最善の策といえる。

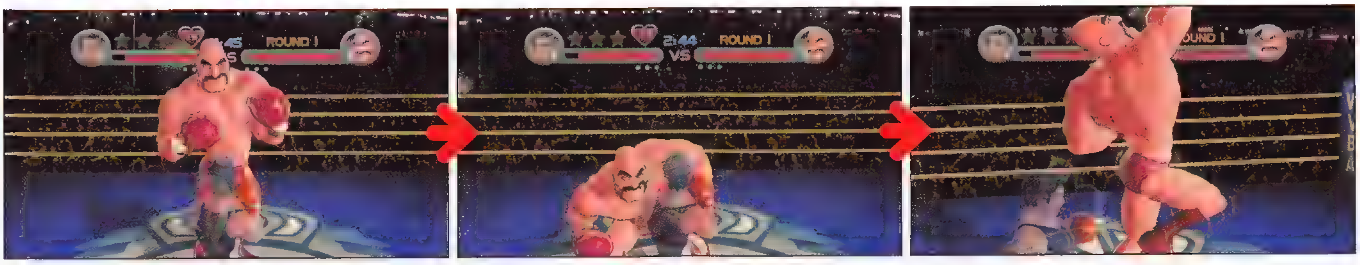
Punch 左アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大6発

おもに右アッパーカットに続いてくり出してくるパターンが多いパンチ。体のモーションの大きさに比べて、そのスピードが速いのはやっかいだ。とくに右アッパーカットをもらったあと、すぐさま打ってくるパターンには十分に注意しておきたい。

Punch 右アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大6発

画面左に体を沈み込ませたあと、伸び上がるように打つパンチ。使用頻度が多く、左フックと並んで攻撃の中心的に使ってくるものなので、つねに意識しておこう。もしもこれを受けると、すぐに左アッパーカットを続けられる可能性が高い。

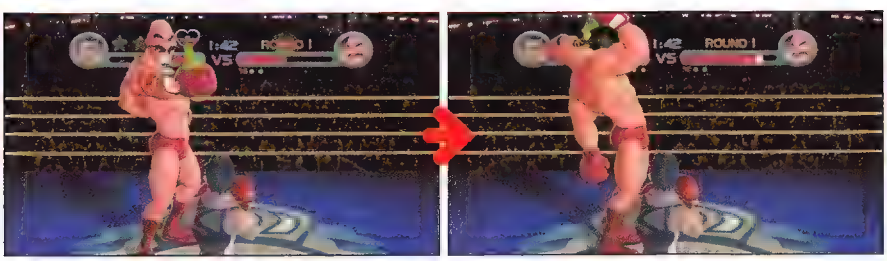
Punch 連続アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大6発

左右のアッパーカットを連続する攻撃で、最低3連発を基本に、4～5連発まで続くこともある。スターパンチをヒットさせる、ペットボトルをはじく、ダウンを奪うという行動が発動のきっかけで、繰り出すまえには必ず体を赤くして怒るぞ。

Motion ソーダを飲む



試合中にペットボトルを取り出し、飲むという行動。左手で持つパターンと、右手で持つパターンがあり、左手には右ジャブ、右手には左ジャブを当てることでペットボトルをはじき飛ばすことが可能。

前に突き出したペットボトルをジャブではじかなかった場合、ソーダを飲んで体力が回復する。しかも、回復しているあいだ、マックのパンチは届かない。これを阻止できるのは、ペットボトルを出しているときだけ。

Motion 挑発



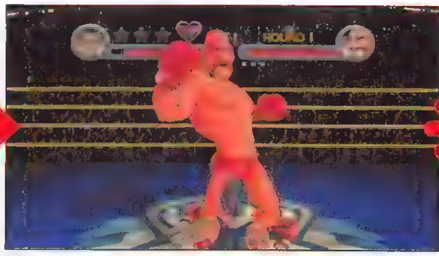
両手を腰に当てて、高笑いとともに胸を張る挑発モーション。マックからくり出すパンチがヒットする数少ないチャンスで、スターを獲得できるタイミングでもある。見逃さずに必ずヒットさせるように。

スター獲得タイミング

左フックに右ジャブでカウンター



⬆左フックの初動に合わせて、右ジャブでカウンターを当てるとスター獲得。左フックを打つことを予測しつつ、動き出しと同時に打つくらいがちょうどいい。

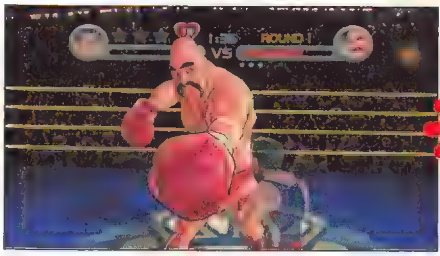


⬆左フックを打つことを予測していなかった場合、瞬間的に動き出しを判断できるのは、左腕を引いたこの状態からだろう。しかし、この時点ではすでに間に合わない。



⬆初動と同時に打ち出してこそ成功する、カウンターのパンチ。なお、右ボディブロー、左ボディブローでもカウンターは当てられるが、この場合はスターを獲得できない。

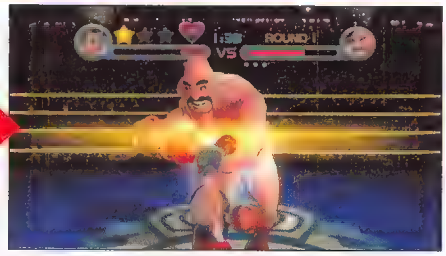
左フック回避後の引き戻しにボディ



⬆左フックを回避したあと、ボディブローを当ててスターを獲得するパターン。かわしてすぐにボディを打つと回避カウンター1発で終わるので、タイミングが重要だ。

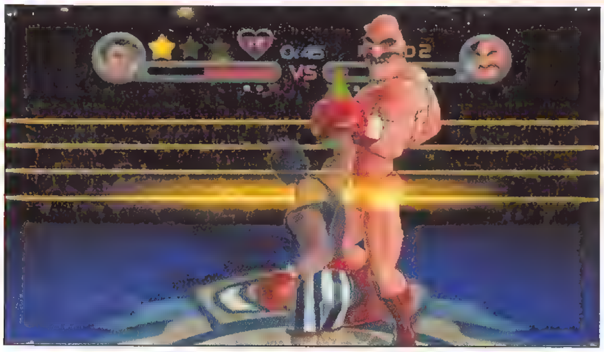


⬆空振りした左腕が、十分に振り切れるまで確認しよう。ここでボディを打ち出すと回避カウンターにならず、スターを獲得できるベストのタイミングになる。



⬆ひと呼吸置いたボディブローでスター獲得。カウンターで獲得するパターンに比べてはるかに安全なので、打ち出しのタイミングを覚えてスターを溜めていこう。

左手のペットボトルを右ジャブではじき飛ばす



⬅左手に持ったソーダを突き出したとき、右ジャブでペットボトルをはじくとスター獲得。ただし、成功後の連続アッパーカットに注意。

右手のソーダを左ジャブではじき飛ばす



⬅ペットボトルを右手に持つパターンの場合は、左ジャブではじくことができる。体力回復を阻止することにもなるので、確実に成功させよう。

挑発時にパンチ



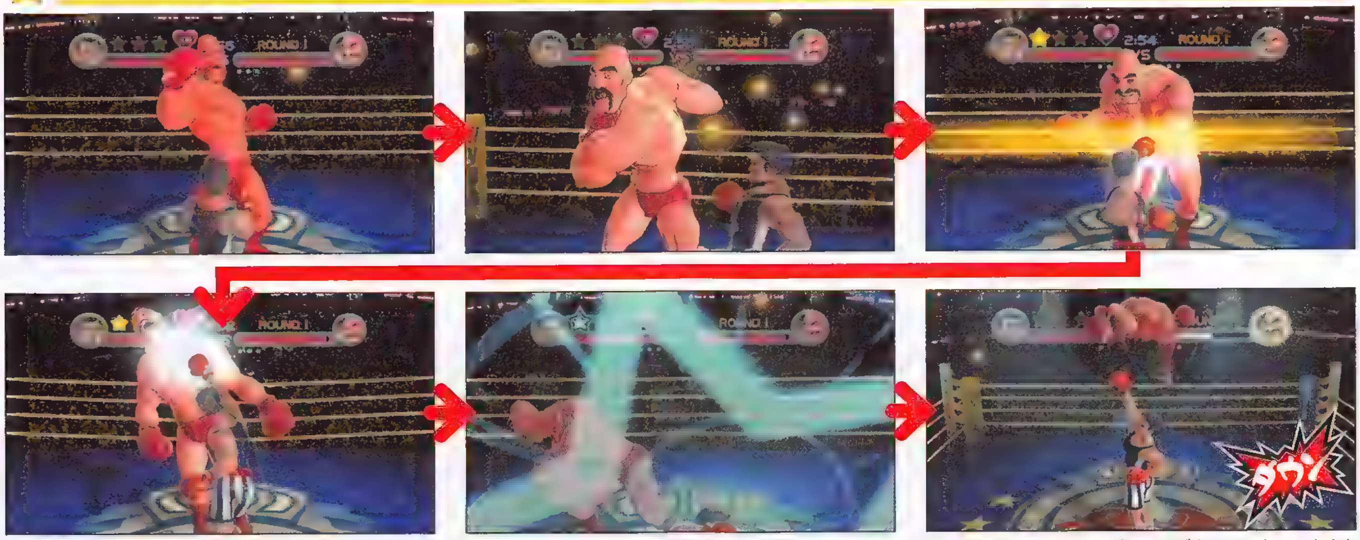
⬆挑発モーションは、ソーダ・ポピンスキーの攻撃がヒットしたあとや、マックがダウンしたあとに多く見られる。挑発が始まった時点でパンチを当てられるが、スターを獲得するためには少しだけ待つこと。



⬆両手を腰に当てて高笑いをするとき、ソーダ・ポピンスキーの体が黄色く光る。これがスター獲得のサインとなり、黄色い光を確認してからパンチを当てるようにすれば、確実に獲得できるのだ。

隠しダウン、隠しノックアウト

ボディ後のジャブジャグリングからスターパンチ

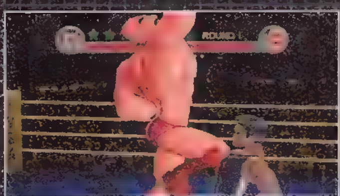


⬆回避カウンターでボディブローを当てると大リアクションが発生し、クロスパンチのジャブでジャグリングにつなげられる。そして、ジャグリングのジャブをヒットさせ、すぐさまスターパンチを発動すれば隠しダウン成功。ただし、同じ方法でもう一度ダウンを奪うには、2以上のスターパンチが必要となり、さらに3回目なら3スターパンチが条件となるのだ。

攻略のポイント 行動パターンの特徴を覚えて戦う

試合序盤は右スウェーで対応

試合序盤に使ってくるパンチは、左フックと左右のアッパーカットという3種類が中心。これらのパンチは、すべて右スウェーで回避することが可能で、準備しておくべき回避方向をひとつに集中できるのは便利だ。体力を減らしたりダウンを奪ったりして、左ショートフックを使うまで、回避はこれで万全だ。



⬅タメを作ってタイミングをずらされることもないので、動き出しに合わせた右スウェーを徹底。これで序盤のダメージは、ほぼ完全に抑えることができるのだ。

ジャグリングには工夫が必要

ジャブで大リアクションを発生させても、ジャグリングにはつながらない。また、ボディブローだけのジャグリングも不可能。成功するのは、ボディブローで大リアクションを発生させ、クロスパンチのジャブで追い撃ちをかけるパターンだけだ。隠しダウンを達成させるためにも、この条件はぜひ覚えておこう。



⬅ジャブで連打することが条件のスタンストリングで、最後の1発をボディブローに変えてみよう。ジャグリングのジャブで追い撃ちをかけ、もう1発分のダメージを与えられる。

スターはフック回避後に

試合全体を通して、左フックを使ってくる頻度は多いため、必然的にここからスターを獲得することが多くなる。ただし、カウンターでスターを獲得する方法は、ダメージを受けるリスクがあるうえにタイミングがシビア。回避してからボディブローで獲得する方法を覚えたほうが、より安全に立ち回れるのだ。



⬅左フックで空振りした左腕が、完全に伸び切ったところでボディブローを当てる。回避を始動するタイミングも重要だが、このコツをつかんでしまえばスター不足は解消。

連続アッパーカットの発動パターン

連続アッパーカットは、通常時にいきなり使う技ではない。スターパンチがヒットしたあと、ペットボトルをはじき飛ばしたあと、そしてダウンから復帰したあとという3パターンが発動の契機。これらのあとは必ず連続アッパーカットがくるので、あとは連続アッパーカットがいつ終わるかに集中して回避だ。



⬅スターパンチをヒットさせただけでも、連続アッパーカットを呼び込むことになる。しかし、絶対にくるとわかっている攻撃なら、回避することは難しくないはずだ。

Bald Bull
ボールド　ブル

猪突猛進型のブルファイター。つねにアドレナリン全快で挑んでくる。くり出してくるすべてのパンチがガード不能なので注意。必殺パンチのブルチャージはとにかく危険だが、これにカウンターを当てられれば逆に大チャンス！





出身：トルコ・イスタンブール
身長：188cm　体重：135kg
年齢：36歳
戦績：34勝4敗（29KO）



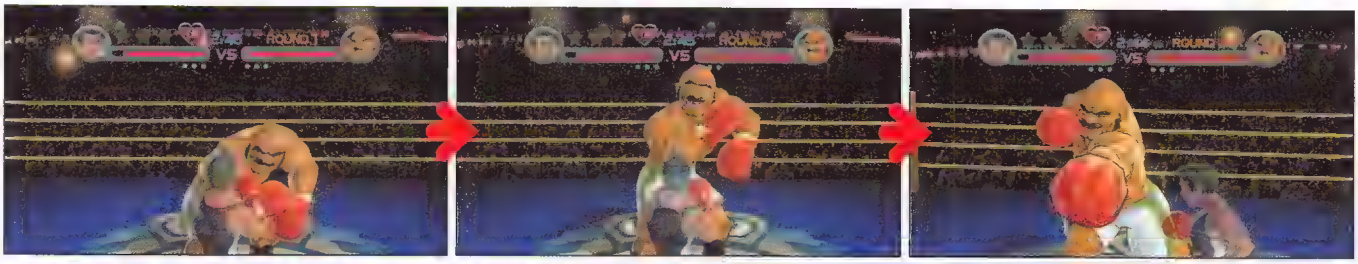
COMIC BY YOKOI SANPO

マックの初期ハート 15

VS ボールド・ブル Bald Bull

パンチ・動作のバリエーション

Punch 左ジャブ



ブロック	[illegible]	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大2発

両手をぐるぐると回してから、遅れ気味に打ち出すパンチ。初動に合わせた回避は、戻り際に当たるので注意。なお、ボールド・ブルに対しては、回避カウンタ　ーとスタンストリングのすべてでジャブを使おう。ボディブローを当てると、連打が続かないぞ。

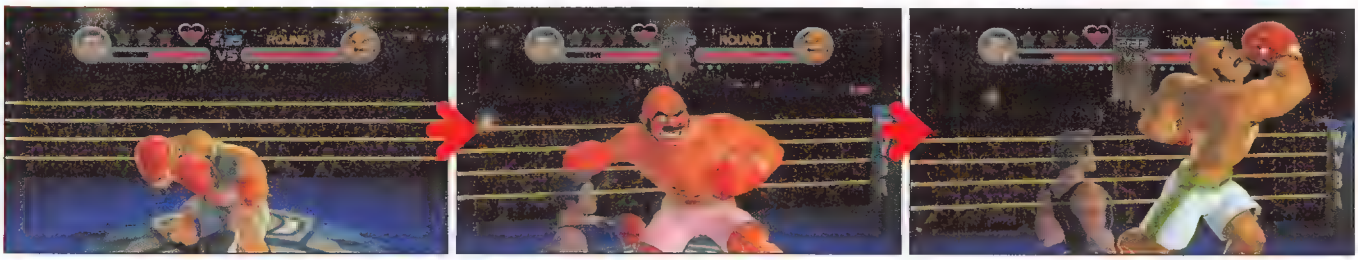
Punch 右ジャブ



ブロック	[illegible]	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大2発

左ジャブが画面右に体を屈めてから打ってきたのに対し、右ジャブは画面左に体を屈めることが初動のサイン。両手をぐるぐると回してタイミングを遅らせるのは同じで、屈めた体が起き上がったタイミングで回避を始めるとかわしやすい。

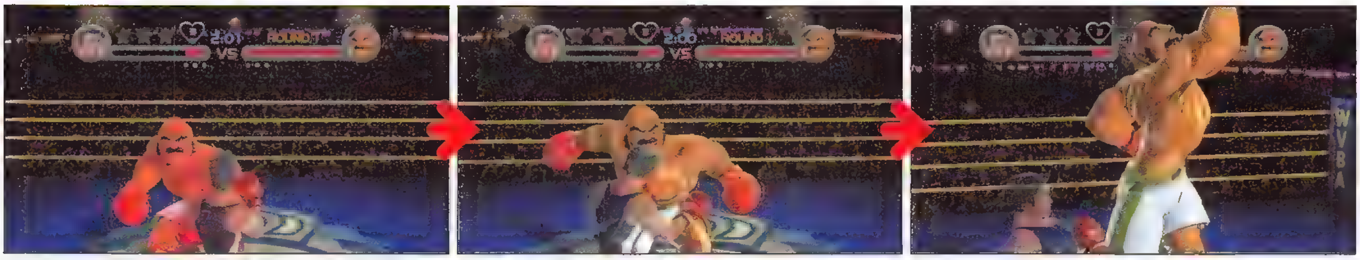
Punch 右フック



ブロック	[illegible]	スタンストリング
不可能	左スウェー／ダッキング	最大4発

両腕を上下に2回揺らしてから打つパンチ。ただし、腕を揺らす初動に合わせて回避を始めても、戻り際で当たることはない。早いリズムで打ってくる右アッパーカットとは動き出しが似ているが、初動に合わせた回避ならどちらもかわせるのだ。

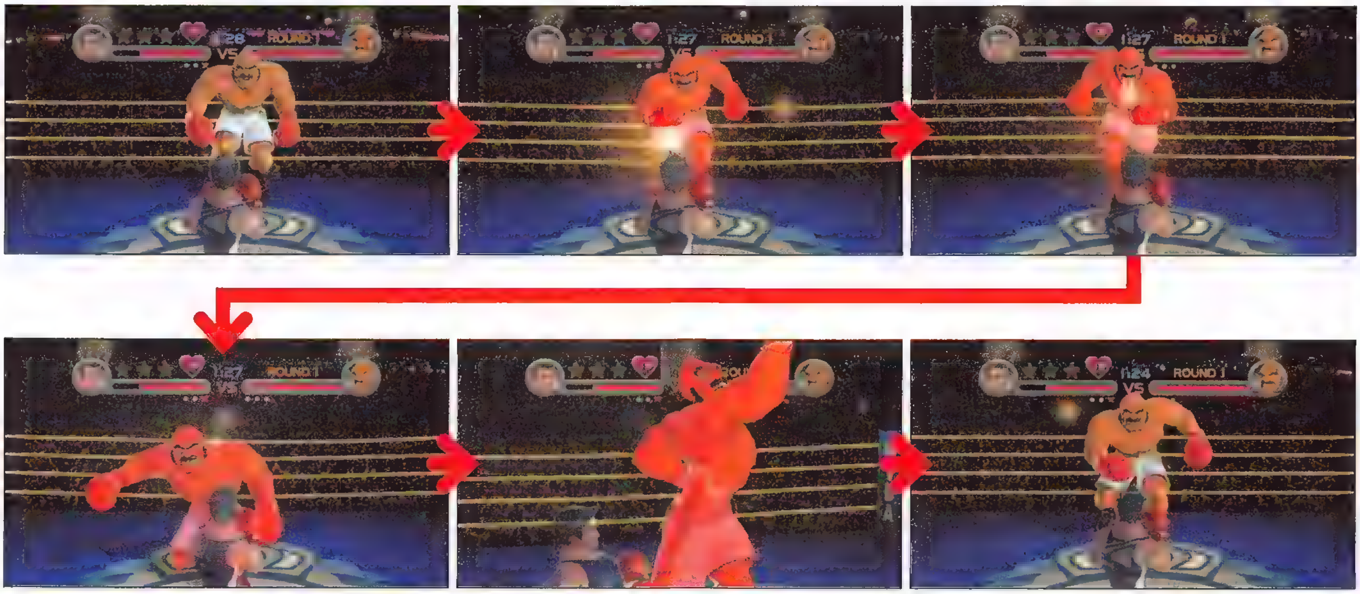
Punch 右アッパーカット



ブロック	回避可能[illegible]	[illegible]
不可能	左スウェー／右スウェー	最大4発

動き出しからパンチをくり出すまでのスピードが速く、初動が見えたらすぐに回避しないとかわせない。反射的な回避が必要ということになるが、初動が似ている右フックを打たれたときのため、どちらもかわせる左スウェーを選択しよう。

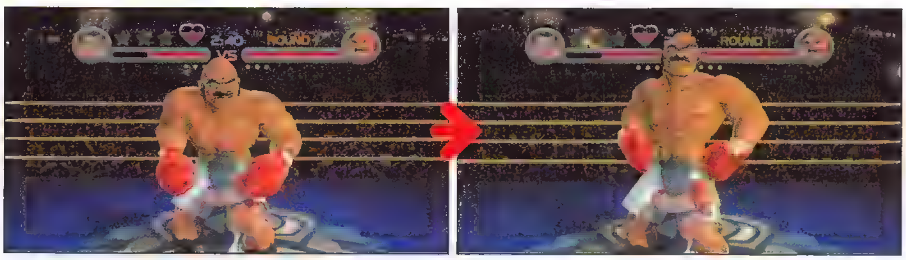
Punch ブルチャージ



[illegible]	[illegible]	[illegible]
不可能	左スウェー／右スウェー	不可能

後方に下がったあと突進フックをくり出し、マックがかわすたびに3回まで続ける大技。突進を始めるタイミングはまちまちだが、大きく鼻息を吐き終わったところがサインだ。なお、パンチが一撃でもヒットするとマックはダウンしてしまう。

Motion 挑発



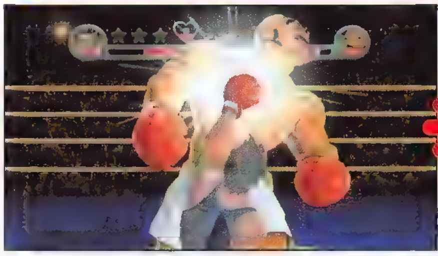
マックを威圧するように、仰け反って見下ろすモーション。おもにボールド・ブルの攻撃が続けざまにヒットして、マックが劣勢のときに見せる。余裕を見せたポーズだが、この無防備な状態は反撃のチャンス。

マックを見下ろしているあいだは、ガードを解いていてどのパンチもヒットする状態。また、ボールド・ブルが笑い、体が黄色く光っているときにパンチを当てると、スターを獲得することができるのだ。

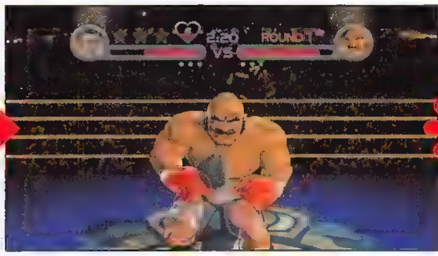


スター獲得タイミング

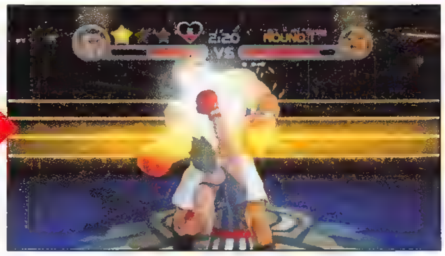
左右ジャブ回避後のスタンストリングからジャグリング



⬆ボールド・ブルのジャブを回避したあとでジャブを2発ヒットさせると、大リアクションが発生する。このときボディブローを当てると、あとが続かないので注意すること。



⬆大リアクション中、さらにジャブで追い撃ちをかけるとジャグリングになるが、ひと呼吸置くつもりでタイミングを遅らせないとブロックされてしまう。



⬆リズムよくジャグリングのジャブがヒットすると、スターを獲得。ボールド・ブルはジャブを続けて使うパターンが多く、ここでスターを溜めることができる。

右フックに左ジャブでカウンター

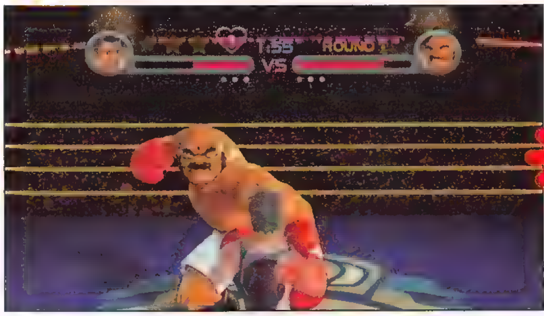


⬆右フックにカウンターを当ててスターを獲得する方法は、有効タイミングがとてもシビア。両腕を上下に揺らしたあと、右腕を引き始めたところが目安となるが、わずかな時間なのでリズムで覚えたい。

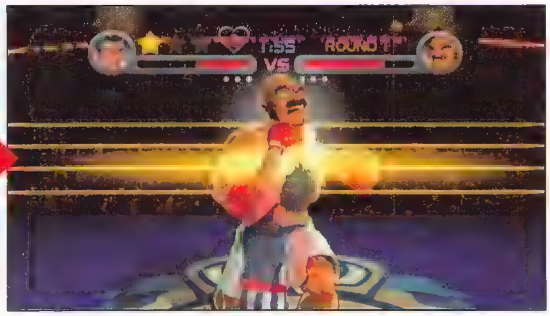


⬆成功すればスター獲得。しかし、タイミングが早いとブロックされるか通常のヒットで終わり、遅ければ右フックをもらう。ダメージを受けないために早めのタイミングで打つことが、せめてもの保険だ。

右アッパーカットに左ジャブでカウンター

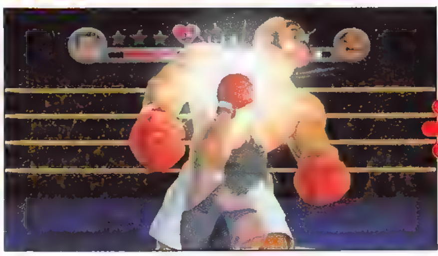


⬆回避のタイミングですらパンチの動き出しとほぼ同時であるため、カウンターをヒットさせるには、右アッパーカットがくることの予測が必要。そのうえで、右腕を後ろに引く動きに合わせて左ジャブを打つ。

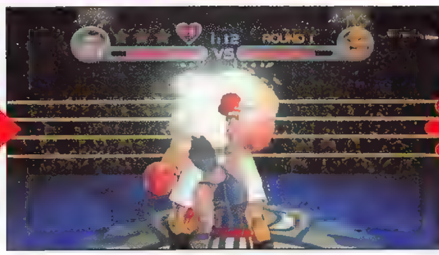


⬆右フックへのカウンターと同じく、タイミングが早いと通常のヒットで終わり、遅ければ右アッパーカットをもらうことになる。スターを獲得する方法の中で、もっともリスクの高いものといえる。

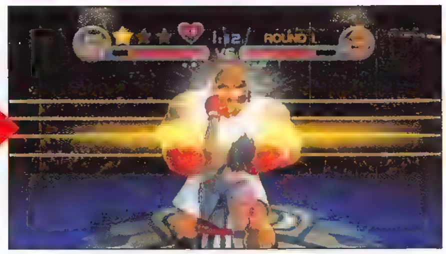
右アッパーカット回避後のスタンストリングからジャグリング



⬆右アッパーカットを回避したあとは、ジャブを打ち続けることで4連打のスタンストリングが可能だ。その最後の1発で、顔が跳ね上がる大リアクションが発生。



⬆ボールド・ブルの顔が跳ね上がっているあいだに、すかさずクロスパンチのジャブでジャグリング。これが成功すると、もう一度大リアクションが発生する。

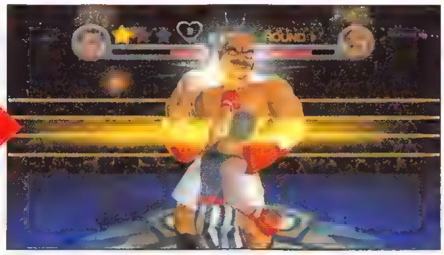


⬆さらにクロスパンチのジャブで2回目のジャグリングを決め、スター獲得。これまでの敵へのジャグリングより、やや早いリズムで打ち込むことがコツだ。

挑発時にジャブ



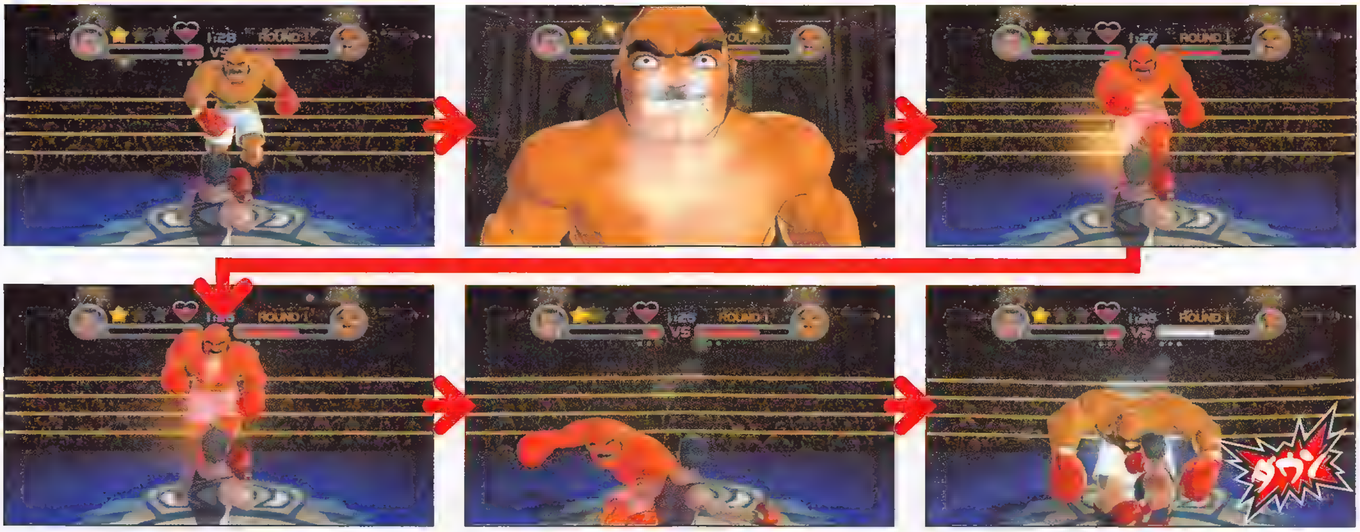
⬆仰け反って見下ろす挑発モーションを出したとき、すぐにパンチを打ってもスターは獲得できない。ボールド・ブルが笑い、体が黄色くなってから打とう。



⬆ボールド・ブルの笑い顔に目がけて、ジャブをヒットさせるとスター獲得。ここでボディブローを当てた場合は、通常のヒットで終わり、貴重なチャンスを逃すことに。

隠しダウン、隠しノックアウト

ブルチャージにボディブローでカウンター

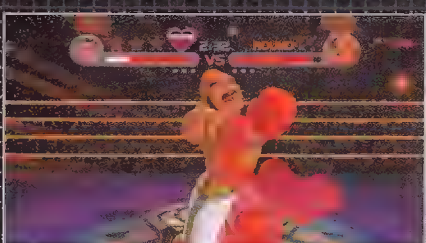


⬆ブルチャージの突進に、ボディブローでカウンターをヒットさせると、タフなボールド・ブルもたまらずダウン。突進を始めたタイミングでボディブローを打ち出すことで、カウンターにピタリと合うので、回避するときと同じく鼻息を吐き出し終えるところを見逃さないように。ただし、失敗すればダウンするのはマックのほうになるので、集中してチャレンジしよう。

攻略のポイント 回避かカウンターかを明確に

カウンター狙いはリスキー

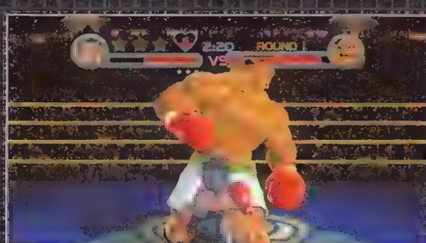
右フックと右アッパーカットにカウンターを当ててスターを獲得できれば、試合を有利に進められる。しかし、そのタイミングはシビアで、つぎに出すパンチを予測していないと成功させるのは難しい。まずは回避からのスタンストリングで攻撃パターンを覚え、予測できるようになってからカウンターを狙おう。



⬅とっさの判断でカウンターを打っても、簡単にスターを獲得できない。むしろ、失敗してダメージを受ける可能性が高い。カウンターを狙うなら、やはりつぎのパンチの予測が必要なのだ。

ジャグリングでスターをためる

カウンターでスターを獲得するにはリスクがつきまとうが、回避カウンターからのジャグリングで獲得する方法なら、ダメージを受ける危険は格段に減る。どちらもスターを獲得するという目的は同じで、それならば危険が少ない方法を選ぶのが得策だ。ジャグリングのリズムを覚え、安全にスターを溜めよう。



⬅スタンストリングからジャグリングへとつないでダメージを与え、さらにスターまで獲得。ジャグリングのリズムがやや早めであることを覚えれば、これだけの効果を手に入れられる。

スーパー・マッチョマン

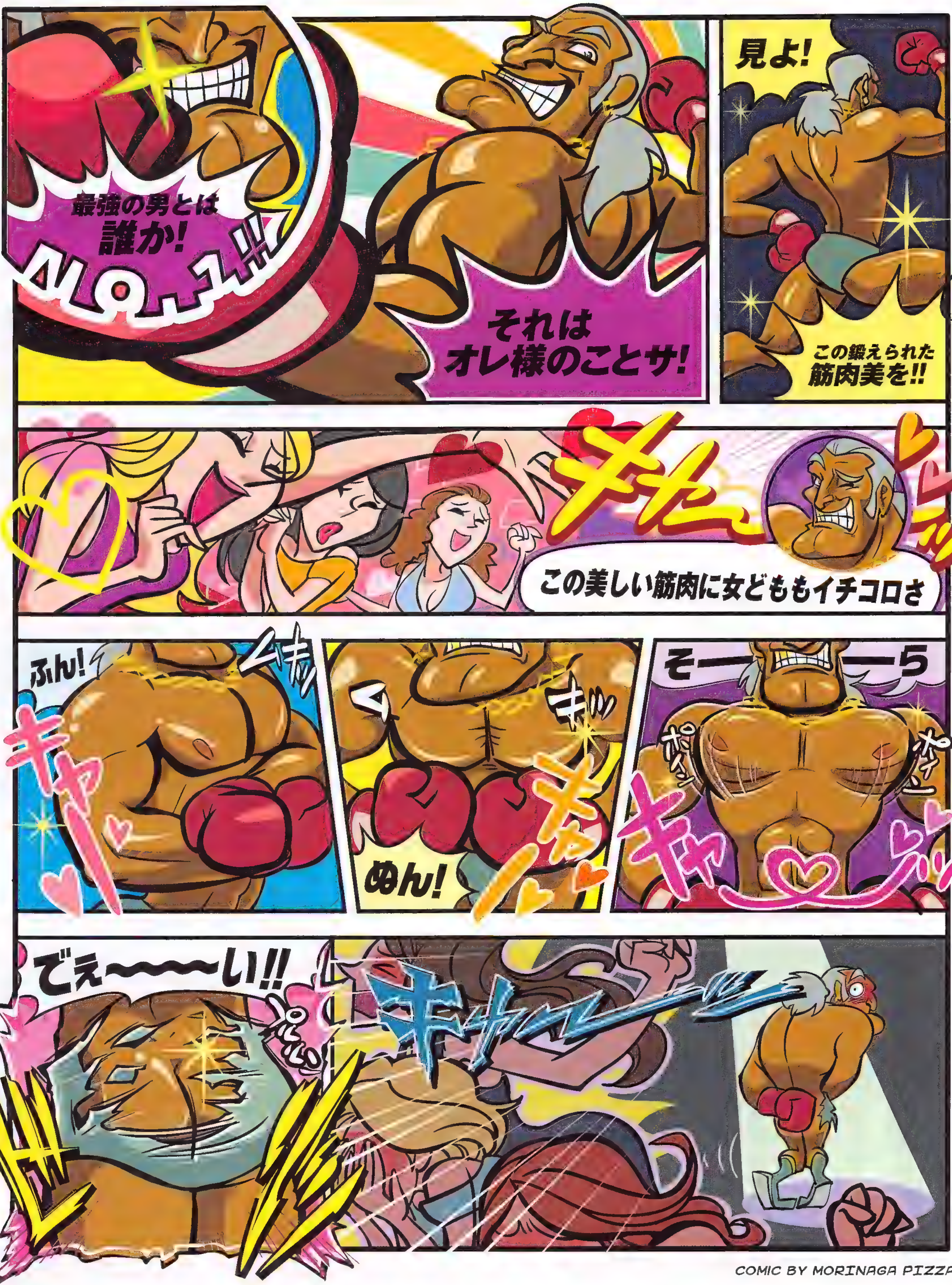
Super Macho Man

自分の筋肉美に自信を持つパワータイプのボクサー。自慢の腕を振り回すラリアットと必殺パンチの3連ラリアットは超強力。35勝1敗29KOというほぼ完璧な戦績がその凄さを物語っている。





出身：アメリカ合衆国・ハリウッド
身長：194cm
体重：109kg
年齢：27歳
戦績：35勝 1敗（29KO）



COMIC BY MORINAGA PIZZA

VS スーパー・マッチョマン Super MM

マックの初期ハート 11

パンチ・動作のバリエーション

Punch 左アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大4発

画面右に踏み込んでから突き上げてくるパンチ。体を屈めたときに両手のグローブを合わせる動きが入るため、打ち出しのタイミングが遅れ、初動に合わせて回避を始めてしまうと戻り際を当てられる。回避を始めるのは、グローブを合わせたときだ。

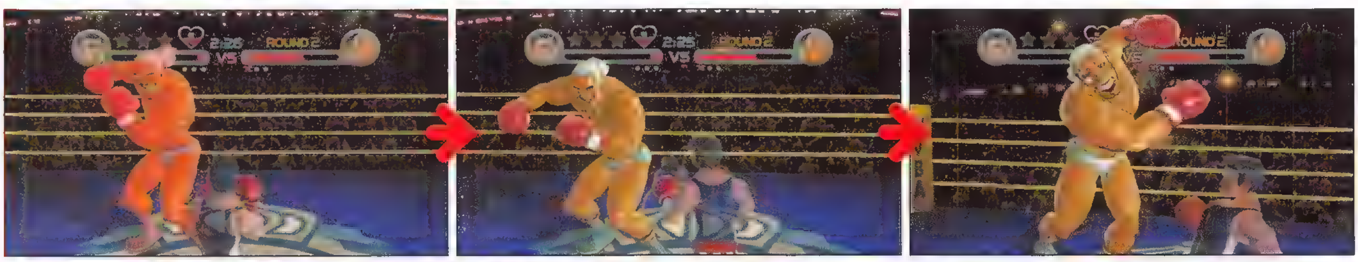
Punch 右アッパーカット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大4発

左アッパーカットに比べて、グローブを合わせる動きがないぶん、打ち出しのタイミングが早い。左右のスウェーで回避できるが、右スウェーでかわすよりも左スウェーでかわしたときのほうが、スタンストリング回数が多くなることは覚えておこう。

Punch 右フック

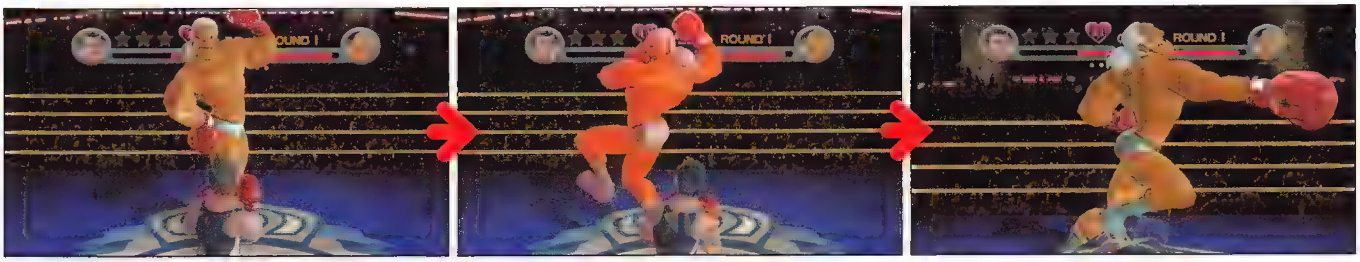


ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	右スウェー／ダッキング	最大3発

初動で画面左に動くのは右アッパーカットと同じでも、スウェーで回避できる方向が右で、右アッパーカット時のオススメ方向と反対になるのが紛らわしい。めったに使わないパンチだが、それだけに不意に使われると、右アッパーカットと混同してしまいがちなのだ。



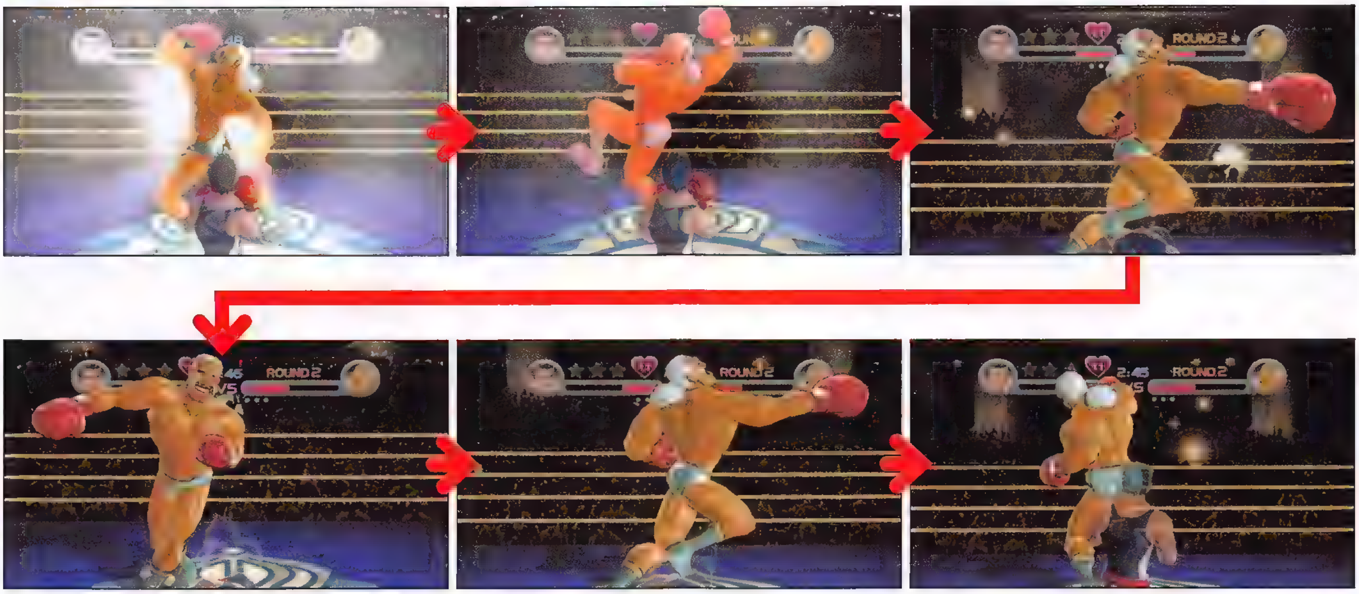
Punch ラリアット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	ダッキング	最大5発

背中向きになったあと、回転しながらラリアットを打ち込むパンチで、スーパー・マッチョマンの攻撃の中でもっともダメージが大きい。確実にかわしておきたいパンチであり、背中を見せたらすぐにダッキングの準備をしておこう。

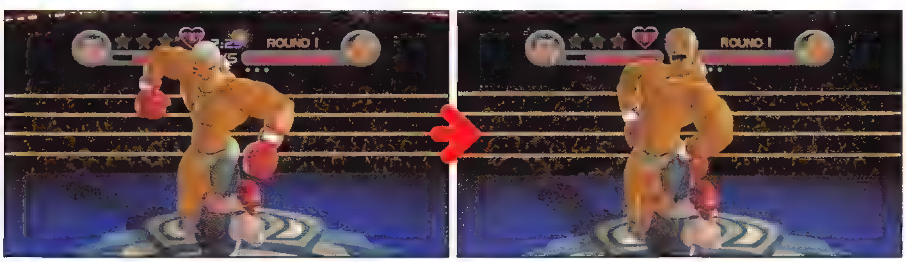
Punch 3連ラリアット



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	ダッキング	最大9発

「スーパー・マッチョマン！」の掛け声とともにポーズを決め、ラリアットを3連発する大技。3連続ダッキングで回避することになるが、ラリアットの回転のほうが速いので、1発目を早めにかわさないと3発目にはつかまってしまうのだ。

Motion 挑発(ポージング)



ボディビルで筋肉を誇示するようなポーズを決める、挑発のモーション。ほかの敵キャラクターの挑発と同様に、このポージングにもスターを獲得できるタイミングがあるので見逃さないように。

ポージングが決まって、スーパー・マッチョマンの体が黄色く光ったら、スターを獲得できるサイン。ポーズが決まるより早くパンチを当てても、通常のヒットになるだけで終わってしまうのだ。

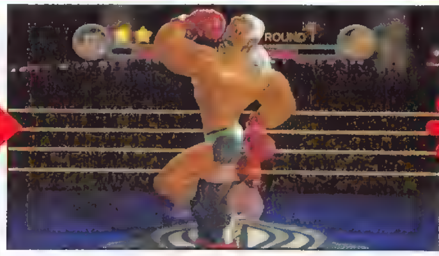


スター獲得タイミング

左アッパーカット回避後にパンチ



⬆左アッパーカットをかわして、すぐにパンチを当てると回避カウンターになり、スタンさせることになる。スター獲得のためには、これより遅らせて打ち出すのだ。



⬆パンチをかわされ、伸び上がった体が沈み始めるところが打ち出しのタイミング。これより遅れると、今度はパンチをブロックされることになる。



⬆回避カウンターでスタンにならず、ブロックもされないタイミングでヒットすると、スターを獲得できる。なお、ヒットさせるパンチは左右どれでも有効だ。

右アッパーカット回避後のスタンストリングからジャグリング

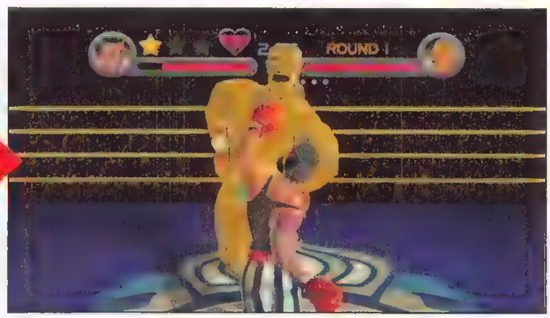


⬆右アッパーカットを左スウェーで回避すると、スタンストリングが4発入る。この4発目をジャブで打つと大リアクションが発生し、さらにクロスパンチのジャブでジャグリングを2回まで続けられ、スターを獲得できる。なお、最初の回避を右スウェーにした場合、スタンストリングは3発止まりになり、ジャグリングをしてもスターは獲得できない。

挑発時にジャブを当てる



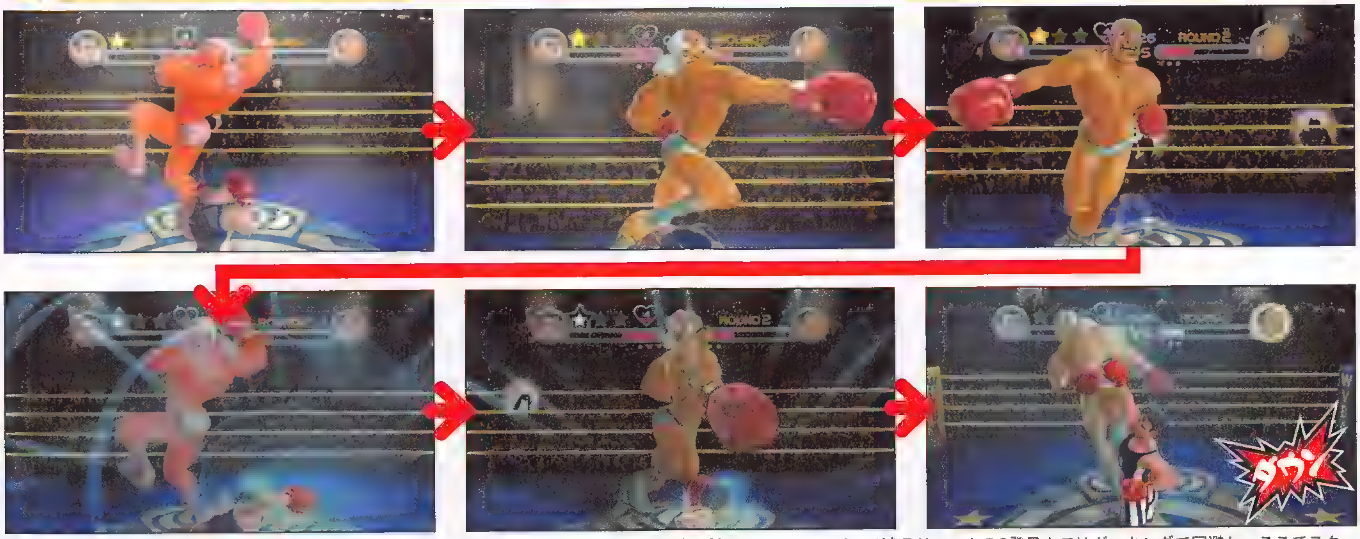
⬆ポージングの挑発モーションは、スター獲得のチャンス。モーションの開始直後にパンチを当ててもスターは獲得できないので、ポージングが決まるまではパンチを打たずに我慢しておこう。



⬆スーパー・マッチョマンの体が黄色く光り、ポージングが決まったところでパンチをヒットさせる。このとき、ボディブローではなくジャブを当てることがスター獲得の条件となるので、間違わないように。

隠しダウン、隠しノックアウト

3連ラリアットの3発目にスターパンチでカウンター



↑マックの体が沈み込んでから突き上げるというスターパンチの動きを、ラリアットの回避に利用するテクニック。3連ラリアットの2発目まではダッキングで回避し、ここでスターパンチを発動させる。すると、スターパンチの沈み込む動きで3発目のラリアットをかわすことになり、そのままダウンを奪うパンチがヒットするのだ。

3連ラリアットの3発目に3スターパンチでカウンター



↑手順としては隠しダウンと同じで、3連ラリアットの2発目まではダッキングでかわし、そのまま発動したスターパンチの沈み込む動きで、3発目をかわす。



↑3スターパンチがヒットすると、即刻試合を終わらせるKOパンチになる。スターを3つまで溜めておけば、これ1発での逆転勝利も可能というわけだ。

攻略のポイント ラリアット系への対応を身につけよう

背中を見せたらダッキングを準備

この試合は、スウェーで回避することが圧倒的に多いが、ラリアットをかわせるのはダッキングだけ。使用頻度は決して多くないものの、背中を見せたらダッキングという意識は忘れずに。



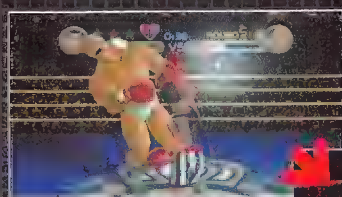
←背中を見せたらラリアットを打つサイン。しかし、左右のアッパーカットをスウェーで回避することが多い試合では、初動に合わせてスウェーをしてしまいがちだ。



→いったんスウェーをしてしまうと、ラリアットはかわせない。しかも、マックの体力ゲージの半分程度は減らされるので、わずかなミスがダウンにつながってしまう。

3連ラリアット後に無限ジャグリング

3連ラリアットをすべてかわしたあと、ジャブでスタンストリングにつなげ、さらにクロスパンチのジャブでジャグリングを続けてみよう。無限ジャグリングでダウンまで狙えるのだ。



←スーパー・マッチョマンにジャグリングするリズムは、比較的簡単。3連ラリアットをかわしたあとは、ジャブのクロスパンチでジャグリングまでつなげよう。



→そのまま無限ジャグリングに発展。ジャブの連続ヒットが終わるのは、ジャグリングのリズムをミスするか、スーパーマッチョマンがダウンするかのいずれかだ。

Mr. Sandman

ミスター サンドマン

現W.V.B.Aチャンピオン。すべての相手をKOで葬ってきている無敵の男。くり出すパンチはすべて必殺技級。中でもドリームランドエクスプレスと呼ばれる3連続のアッパーカットは超危険。彼を倒すことができればキミがチャンピオンだ！





出身：アメリカ合衆国
・フィラデルフィア
身長：196cm
体重：128kg
年齢：31歳
戦績：31勝0敗
（31KO）



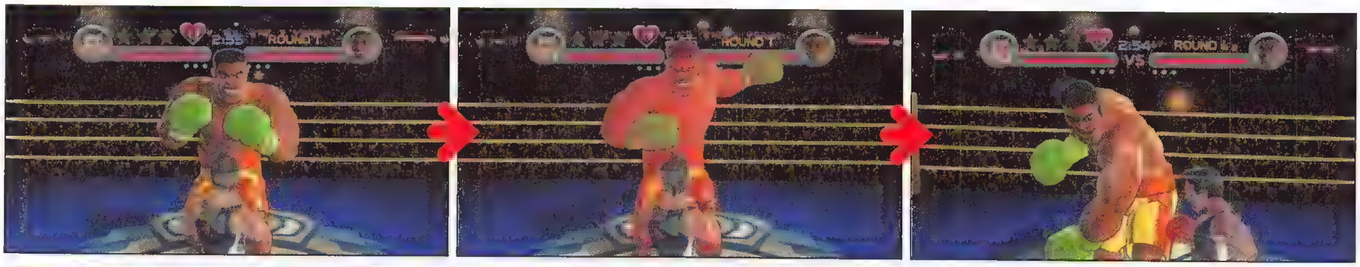
COMIC BY NOUDA TATSUKI

VS ミスター・サンドマン Mr.Sandman

マックの初期ハート 13

パンチ・動作のバリエーション

Punch 左オーバーハンド



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大4発

回避するタイミングが初動とほぼ同時というくらいスピードがあり、すべての攻撃の中で使用頻度がもっとも多い。なお、回避カウンターにはジャブを当て、スタンストリングはボディブローを連打するという順番は、すべてのパンチに共通するパターンだ。

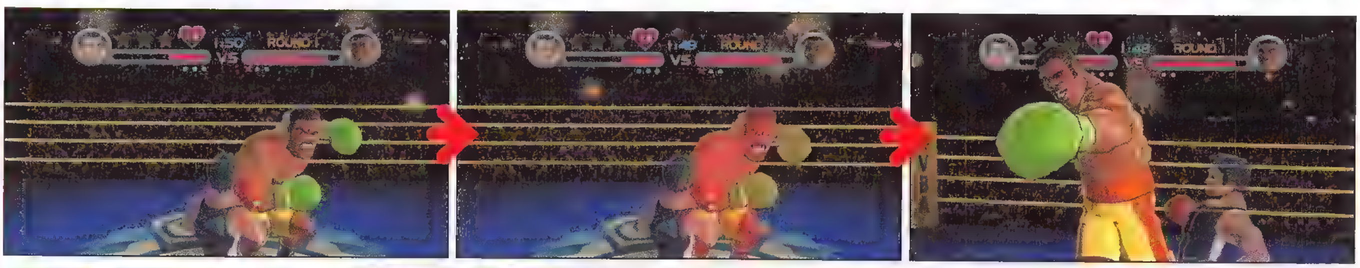
Punch 右オーバーハンド



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大4発

右腕を振り上げたところでタメを作り、タイミングをずらしてから振り下ろしてくるパンチ。ハイスピードの左オーバーハンドを回避するつもりで初動に合わせてしまうと、タイミングのギャップで戻り際を打たれてしまうのがやっかいだ。

Punch 左ストレート



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大5発

左腕を引いたところで一瞬だけ静止し、そのあとでストレートを打ってくる。右オーバーハンドと同じように、初動に合わせて回避を始めてしまうと、戻り際を打たれるタイプのパンチだ。ストレートを打ち出すタイミングを待って回避しよう。

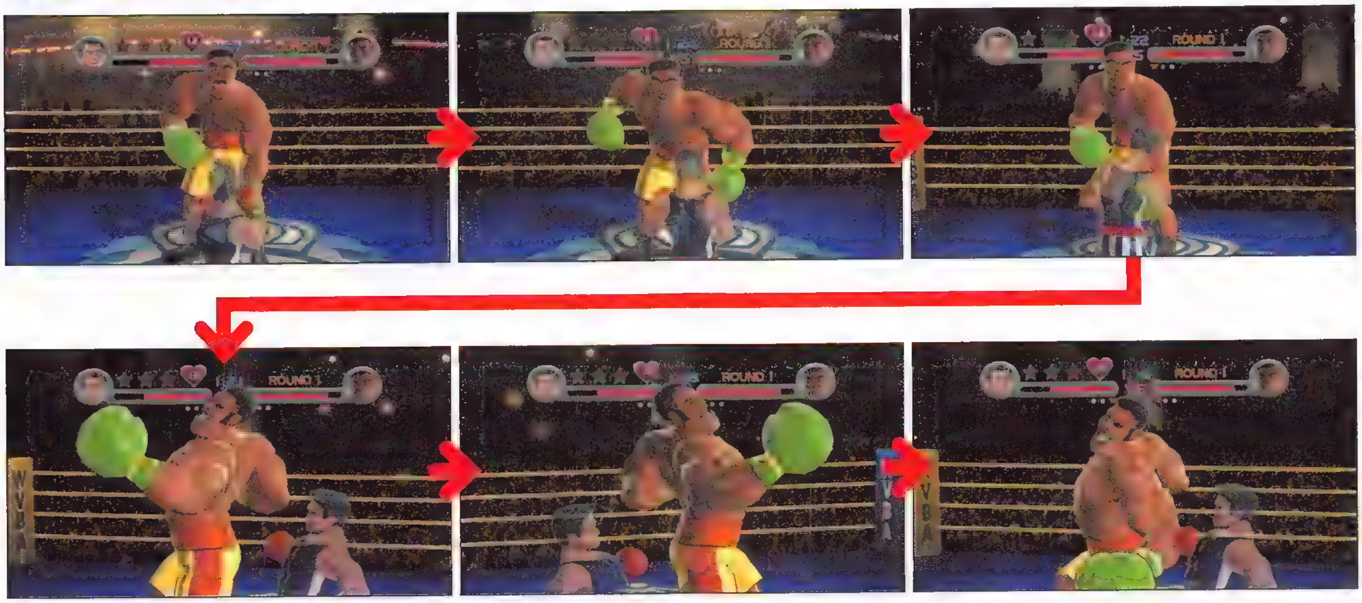
Punch 右ストレート



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大4発

右腕を引いてから、すぐに打ち込んでくるパンチ。一瞬だけ静止する左ストレートと比べると、初動から打ち出しまでのタイミングはかなり早い。それゆえ、初動に合わせて回避を始めても、戻り際を打たれる心配はなく、素直にかわしていける。

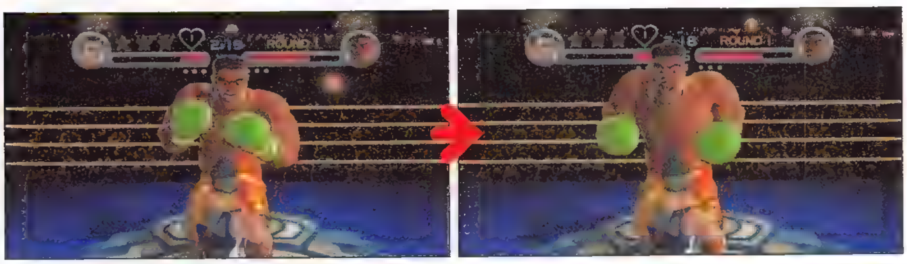
Punch ドリームランドエクスプレス



ブロック	回避可能方向	スタンストリング
不可能	左スウェー／右スウェー	最大9発

アッパーカット3連発のコンビネーション、それがドリームランドエクスプレス（以下、DLE）だ。打ち出すまえに顔を突き出すフェイントを入れることもあるが、このフェイントに合わせて回避していれば、すべてのアッパーカットをかわせるのだ。

Motion 挑発



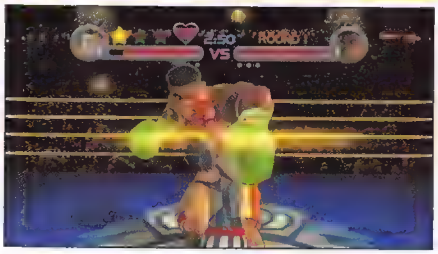
DLEを打ち出すまえに入れるフェイントと同じく、おちょくるように顔を突き出す。ほかのキャラクターの挑発は、あからさまに無防備になるが、この場合はそこまで攻撃のチャンスにはならない。

パンチがヒットするのは、顔を突き出した瞬間だけ。ジャブを当てるとスターを獲得することができるものの、黄色く光るサインは見せず、簡単には取れない。チャンスとは思わず、無視してしまっていいだろう。



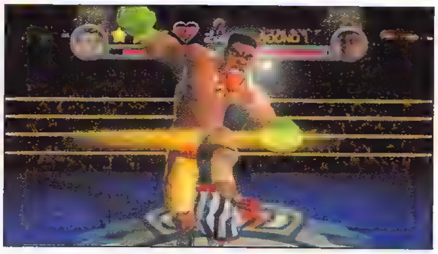
スター獲得タイミング

左オーバーハンドにジャブでカウンター



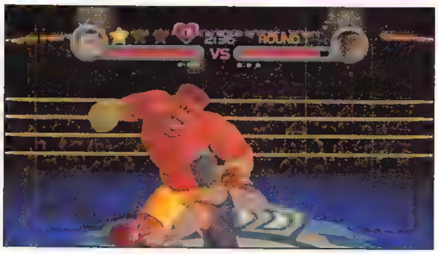
⬆左オーバーハンドで、腕を振り上げているときにジャブを当てるとスター獲得。このタイミングでヒットさせるには、初動と同時にジャブを打ち出すことになる。

右オーバーハンドにジャブでカウンター



⬆右腕を振り上げ、静止しているところにジャブを当てると、スターを獲得できる。ジャブの打ち出しを我慢しなければならないが、待ちすぎて遅れるのは避けたい。

右ストレートに左ジャブでカウンター



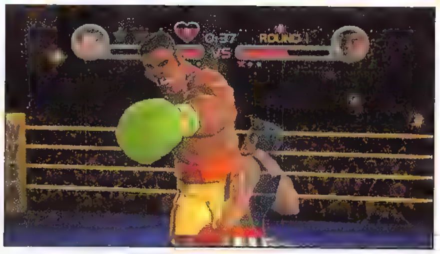
⬆右ストレートに対しては、左ジャブでカウンターを当てる。ただし、初動に合わせると早すぎで、打ち出しを見てからでは遅すぎる。成功タイミングは一瞬だ。

右ストレート回避後に左ジャブ



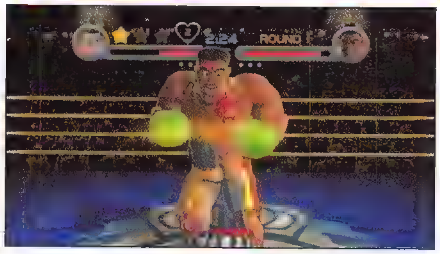
⬆右ストレートをかわしたあと、回避カウンターのタイミングからひと呼吸置いて左ジャブをヒットさせる。打ち出すタイミングは、体勢を整えようとした瞬間。

左ストレート回避後に右ジャブ



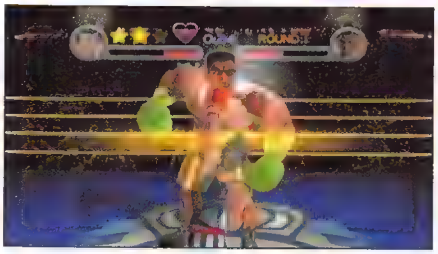
⬆考えかたは、右ストレート回避後に獲得できるパターンと同じ。左フックをかわしたあと、ミスター・サンドマンが体勢を整えようとする瞬間に右ジャブを打とう。

挑発時にパンチ



⬆通常時の挑発で、顔を突き出した瞬間にパンチを当てるとスター獲得。成功するタイミングは一瞬しかないので、挑発を始めたらすぐにパンチを打ち込もう。

DLEまえの顔出しにパンチ



⬆DLEを打つまえの、顔を突き出すフェイントにパンチを当てる方法。パンチがヒットしてもかわされても、その後のDLEは発動されるので、リスクはかなり高い。

DLEを回避後にボディブロー



⬆まずはDLEのアッパーカット3連発をスウェーで回避。通常なら、ジャブを当ててからボディブローでのスタンストリングでダメージを稼ぐ場面だが……。



⬆ここでボディブローをヒットさせると、スターを獲得できる。ボディブロー1発分のダメージでスターを取るか、スタンストリングのダメージ量を取るか、よく考えよう。

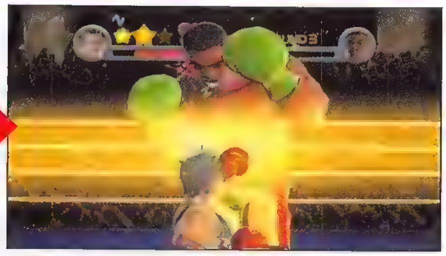
5回目のダウン後のDLEをかわしてスタンストリング



⬆ミスター・サンドマンから合計5回目のダウンを奪うと、その復帰後に必ずDLEを使ってくる。まずはこれをしっかりとかわし、ジャブを当ててスタンさせる。



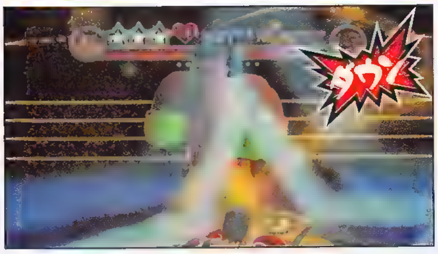
⬆ジャブを続けて打つと、ブロックされてスタンストリングにつながらないので、ボディブローに切り替え。DLE後のスタンストリングは、9発の連打が可能だ。



⬆最後の9発目のボディブローがヒットすると同時にスターを獲得。手順としては面倒に感じるかもしれないが、これは隠しノックアウトに必要な特殊なスターなのだ。

隠しダウン、隠しノックアウト

挑発時にスターパンチ



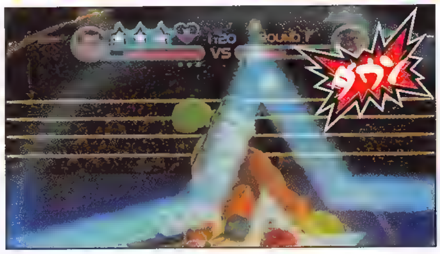
⬆挑発で顔を突き出した瞬間、スターパンチがヒットするとダウン。とても狙いにくい方法だが、発動のタイミングは、挑発が始まるのとほぼ同時がベストだ。

DLEの顔出しにスターパンチ



⬆DLEを打ち出すまえの、顔を突き出すフェイントに合わせてスターパンチがヒットすればダウン。通常時の挑発と比べると、発動するタイミングを計りやすい。

DLEにスターパンチでカウンター

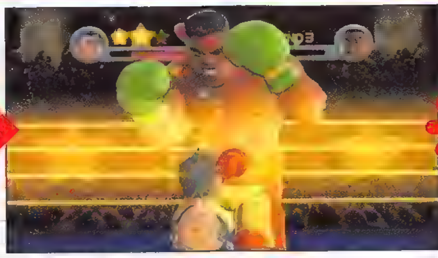


⬆DLEで1発目のアッパーカットが当たるよりさきに、スターパンチをヒットさせるとダウン。顔出しへのヒットが遅れても、このパターンで成功することがある。

5回ダウン後のDLEで取れるスターでスターパンチ



⬆合計5回目のダウンを奪ったあと、立ち上がってきたところから手順がスタート。復帰直後に使ってくるDLEを回避し、スタンストリングにつなげる。



⬆スタンストリングの9発目のボディブローがヒットすると、スターを獲得できる。そのまま間髪入れずに、獲得したスターを使ってスターパンチを発動しよう。



⬆スターパンチがヒットすると同時に隠しノックアウトが達成され、試合終了。あらかじめ手順を理解しておかないと、この大チャンスを逃すことになる。

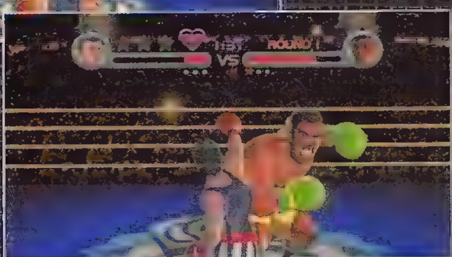
攻略のポイント 左オーバーハンドとDLEを迎撃

左オーバーハンドにタイミングを合わせる

タイミングが異なるすべてのパンチに、完璧な対応をするのは不可能に近い。しかし、左オーバーハンドへのカウンタータイミングで、敵が動き出すたびに右ジャブを出していれば、右フック以外のパンチを封じることが可能。右オーバーハンドは通常のヒットで動きを止め、左フックはいったんかわされるが、すぐに右ジャブを打つことでカウンターを取れるのだ。



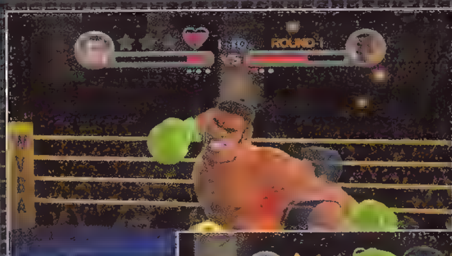
⬅まずは左オーバーハンドのカウンタータイミングをマスター。このタイミングで、すべての初動に合わせて右ジャブを打ち込んでいくのだ。



➡タイミングにギャップがある左フックも、空振りしてすぐに打ち直せば、スター獲得のタイミングでカウンターをヒットできるのだ。

DLE回避後の無限スタンストリング

もっとも危険な技であるDLEだが、これまで解説してきたように、スター獲得や隠しダウンのチャンスも多く含まれている。さらには、アッパーカット3連発を早めのタイミングで回避してからスタンストリングに入ると、無限にボディブローを打ち続けることもできるのだ。早めの回避は戻り際を当てられる危険と隣り合わせだが、成功すれば確実にダウンまでもっていける。



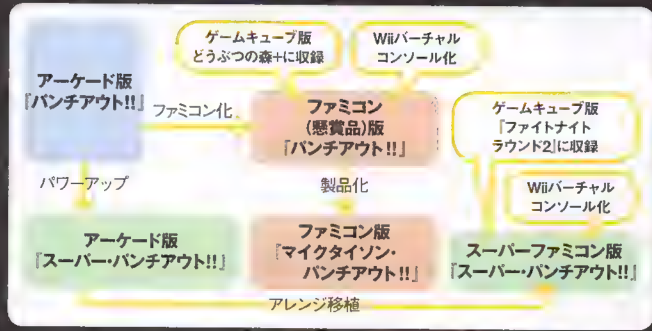
⬅DLEのアッパーカットに対して、早めのスウェーで回避。最後の3発目は、戻り際でギリギリ当たらないタイミングにするのがポイントだ。



➡そこからジャブを当て、ボディブローの連打に移行。通常なら9発で終わるスタンストリングが無限に続き、ダウンを奪うまで連打できるのだ。

パンチアウト!! ヒストリー

『パンチアウト!!』シリーズを一挙まとめて大紹介。おまけゲームとして収録されたものも大公開。ちなみに、これまでの歴史の流れを簡単にまとめたのが右の図だ。



アーケード版『パンチアウト!!』シリーズ

任天堂がアーケードゲームを開発していた時代に誕生した『パンチアウト!!』。初代と続編の2作が作られている。ここでは、当時配布された貴重なチラシと共に紹介するぞ。

アーケード版 パンチアウト!!

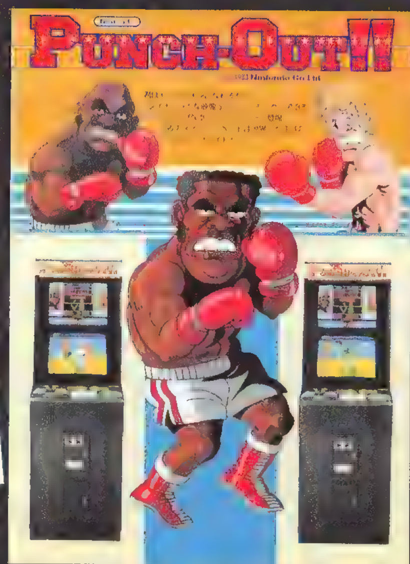
1983年発売

パンチアウトの歴史はゲームセンターから始まった

1983年にアーケード用として誕生したボクシングゲームの『パンチアウト!!』。プレイヤーをワイヤーフレームで表現して、選手の目線で試合ができるようになっており、ボクシングの迫力ある戦いが楽しめると当時から話題のゲームだった。また、パンチの左右打ち分けやスウェー、カウンターやアッパーカットなどのテクニックが使え、本格的なテクニックが楽しめることでも人気があったのだ。



↑アップライト筐体にふたつのモニターを上下に配置。上画面には対戦者の体力などが表示されていた。



↑本作では6人の対戦相手が登場。チラシにイラストが描かれているおなじみの選手の他に、本作だけにしか登場しない選手などもいたのだ。



➡ベア・ハッガーとの対戦シーンを載せた当時のチラシ。ちなみに筐体は前作同様にアップライト型のツインモニターを搭載した専用の物だ。



↑チラシの裏面では対戦相手との迫力あるシーンを掲載。ドラゴン・チャンは蹴りをしているところだ。

アーケード版 スーパー・パンチアウト!!

1984年発売

レバーを引っ張ってダンキングでかわせ

前作の続編としてパワーアップして登場した『スーパー・パンチアウト!!』。基本的なゲームシステムは前作のままに、新たに操作レバーを上に引っ張ってダンキングできるようになった。さらに、各国のチャンピオンと対戦する形になり、対戦相手も前作から一新。三角跳びをして反則ワザの蹴りをする ドラゴン・チャンや、ソーダ・ポピンスキーに見た目が似ている選手など個性的なキャラクターが登場した。

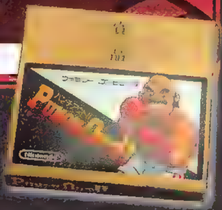
チラシ協力 浅野稔 川村和弘

ファミコン版『パンチアウト!!』シリーズ

ファミコン版『パンチアウト!!』は、最初は懸賞品として10000本だけ作られたものだった。ところが好評を博したため、マイクタイソンが登場する形で製品化されたのだ。

ファミコン版(懸賞品) パンチアウト!!

1983年

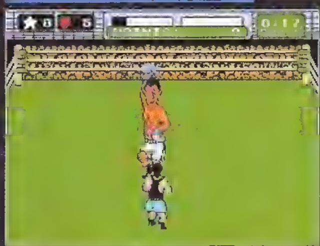


ファミコン風に新たに生まれ変わった

アーケード版の選手目線の画面やゲームシステムはそのままに、ファミコン用として作られた名作。主人公のリトル・マックを操り、総勢11人の選手たちとつぎつぎに対戦していきながらチャンピオンを目指していく。本作はファミコンディスクシステム用「ゴルフUSコース」の企画「ゴルフトーナメント」で上位入賞者などに配布された懸賞品で、カートリッジが通常の物よりも大きく金色になっていた。



←ファミコン版でもアーケード版の迫力はそのままに楽しめた。



↑パンツェッタ・ジローラモに似ているドン・フラメンコが相手だ。

ファミコン版 マイクタイソン・パンチアウト!!

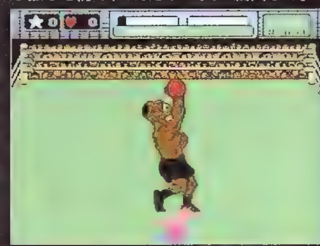
1987年11月21日発売



マイク・タイソンが最終対戦相手に登場!!

製品版の『パンチアウト!!』は、当時ボクシングのヘビー級チャンピオンだったマイク・タイソンが登場する内容になって発売された。そのためタイトル名も『マイクタイソン・パンチアウト!!』に変更されている。ゲーム内容は懸賞品版と同じで、最終対戦者の相手としてMr.ドリームの変わりにマイク・タイソンが登場するぞ。ゲームではあるが夢の対戦を実現できると話題になり、大ヒットしたのだ。

↓マイク・タイソンが対戦相手だ。圧倒的な強さを誇り、KOされる人が続出した。





←もちろんタイトル画面にもマイク・タイソンの顔が登場する。

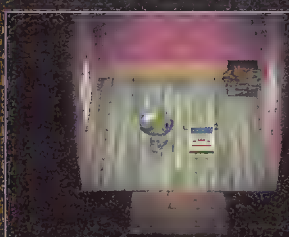
ゲームキューブ版 どうぶつの森+

2001年12月14日発売



アイテムのファミコンで『パンチアウト!!』が遊べた

どうぶつの森に住んで、ほのぼのとした暮らしを楽しめる『どうぶつの森』シリーズ。ゲームキューブ版『どうぶつの森+』では、家具としてファミコンが登場し、それを使うと実際にゲームが遊べた。そのゲームのひとつとしてファミコンの海外版『パンチアウト!!』が収録されていたのだ。



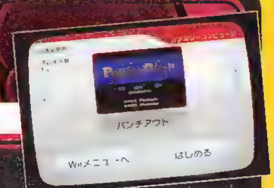
ファミコンゲームのひとつとして遊べた



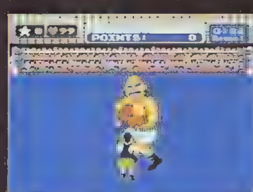
↑→家具のファミコン『パンチアウト!!』を手に入れたら家にセット。それを起動すると実際のゲームで遊べたのだ。

Wii用バーチャルコンソール版 パンチアウト!!

2007年4月3日配信／500Wiiポイント



名作ファミコン版がバーチャルコンソールで遊べる



←個性的な対戦者たちと白熱のボクシングが楽しめるぞ。



↑ファミコン版だけにしか登場しないMr.ドリーム。マイク・タイソン並みに強敵。

Wiiのバーチャルコンソールでもファミコン版『パンチアウト!!』を楽しむことができるぞ。本作はゲームキューブ版『どうぶつの森+』で楽しめる海外版『パンチアウト!!』と同じ物で、最終対戦相手はMr.ドリームだ。本作でもファミコン版の秘技は使用可能。パスワードを"007-373-5963"と入力すると、いきなり最終対戦者と対決できるぞ。99勝0敗99KOと無敗を誇る驚異の相手の強さを味わってみよう。

スーパーファミコン版『パンチアウト!!』シリーズ

同名アーケード版をベースにスーパーファミコン化された『スーパーパンチアウト!!』。ニンテンドーパワー専用として配信され、ファミコン版とは少し趣の違った内容なのだ。

スーパーファミコン版（ニンテンドーパワー専用）
スーパーパンチアウト!!

1998年3月1日発売

海外向け専用を日本向けに商品化！

アーケード版をより一層パワーアップする形で海外向けに開発された本作。日本ではニンテンドーパワーの書き換え専用として配信された。強烈な特殊攻撃を仕掛けてくる選手など、総勢16人が対戦相手として登場する。

ゲームキューブ版
ファイトナイト ラウンド2

2005年8月26日発売



海外版をゲームキューブ版だけに収録

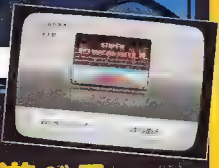
エレクトロニック・アーツから発売されたボクシングゲーム『ファイトナイト ラウンド2』。選手を横から見た画面で本格的なボクシングが楽しめるゲームだ。なんと本作のゲームキューブ版には、スーパーファミコン版『スーパーパンチアウト!!』の海外版が収録されていた。



⬆『パンチアウト!!』シリーズでおなじみの選手も登場。反則技を使う選手もいる。

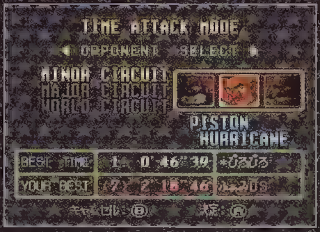
Wii用バーチャルコンソール版
スーパーパンチアウト!!

2009年7月7日配信／800Wiiポイント

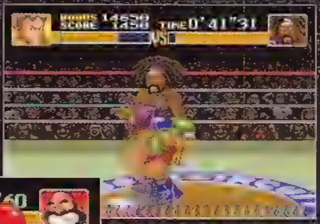


スーパーファミコン版がバーチャルコンソールで遊べる

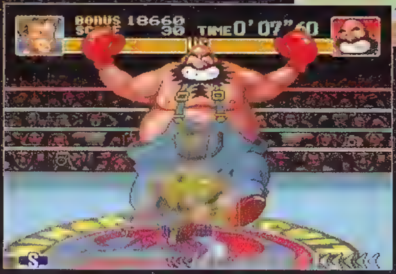
ついにスーパーファミコン版『スーパーパンチアウト!!』もWii用バーチャルコンソール版として配信され、Wiiでダウンロードして手軽に遊べるようになった。ミスター・サンドマンやベア・ハッガーといったこれまでの『パンチアウト!!』シリーズやWiiに登場した選手が登場するのはもちろん、本作だけにしか登場しない選手もいるぞ。Wii版とはまた違った本作も楽しんでみよう！



⬆どれだけ早く相手を倒せるかに挑戦するタイムアタックモードもあるのだ。



⬆ボブ・チャーリーは、フットワークが軽く、フェイント攻撃が得意。本作だけに登場。



世界各国の強豪たちに挑み王者を目指せ!!

こんなところにもパンチアウト!!

任天堂の名作ボクシングゲームとして有名な『パンチアウト!!』シリーズだが、他の任天堂作品にも本シリーズと関連する物が登場しているのだ。ファミコン版から登場した主人公のリトル・マックは、任天堂のゲームキャラとしては有名ではないが、Wiiのほかのゲームでも活躍しているぞ。

Wii版 大乱闘スマッシュブラザーズX

主人公リトル・マックが『スマブラX』では、“アシストフィギュア”で出現するお助けキャラとして登場して大活躍する。相手にダッシュして、ワンツーパンチやストレートをくり出してダメージを与えるぞ。



⬅こんなところにまでリトル・マックは登場するのだ！

Wii版 おどるメイド イン ワリオ

いろんなプチゲームが楽しめる本作。そのプチゲームのひとつとして『パンチアウト!!』が登場するぞ。レフリーのマリオがカウントを取る動作をWiiリモコンを上下に動かして行うというものだ。



⬅ナインボルトで『パンチアウト』が登場するぞ。

Wii版 キャプテン★レインボー



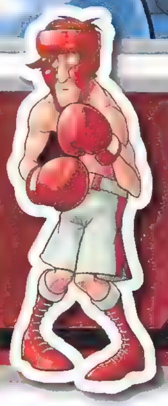
⬅太ってしまったリトル・マックは減量に挑むことに。

主人公リトル・マックが、島に住む住民として登場する。しかし本作では、太ってしまい元の面影がない姿になっているのだ。イベント後には『パンチアウト!!』風ミニゲームが楽しめるぞ。



第3章 チャンピオンシップシリーズ 防衛戦編

挑戦者編で負かした相手たちが、今度は挑戦者としてチャンピオンのマックに襲いかかってくる！　しかも挑戦者たちの攻撃方法が変化。ここでは、防衛戦専用の攻略法を解説していくぞ。



マックの初期ハート 20

VS グラス・ジョー Glass Joe

防衛戦

ヘッドギアをかぶった新たなグラス・ジョーに、アゴの弱点はない。タイミングの異なる2種類のフックに幻惑されると、本物の強敵なのだと気づくはずだ。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左ジャブ	可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大3発
Punch	右ジャブ	可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大3発
Punch	右アッパー	不可能	左スウェー／右スウェー	最大4発
Punch	ディレイ右アッパー NEW	不可能	左スウェー／右スウェー	最大6発
Punch	連続サイドステップからジャブ NEW	可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大3発
Motion	挑発(右手でヘッドギアを指す) NEW	—	—	—
Motion	挑発(左手でヘッドギアを指す) NEW	—	—	—
Motion	下がって「Vive le France ！」から前ステップ	—	—	—
Motion	下がって「Vive le France ！」から前2ステップ NEW	—	—	—

スター獲得タイミング

・挑発時、ガードが空いている側にボディブローを当てる
・左ジャブにボディブローでカウンターを当てる
・右ジャブにボディブローでカウンターを当てる
・右フックに左ボディブローでカウンターを当てる
・ディレイ右ボディブローで赤く光ったときに左ボディブローでカウンターを当てる
・ボディブローのクロスパンチでジャグリングする
・スターパンチ後のジャブ連打で、ヘッドギアが黄色に変化したときにボディブローを当てる

隠しノックダウン、隠しノックアウト

・下がって「Vive le France ！」からの前ステップに合わせてボディブローかスターパンチを当てるとダウン
・下がって「Vive le France ！」からの前ステップに合わせて3スターパンチを当てるとノックアウト
・ジャブを50発当てるとノックアウト

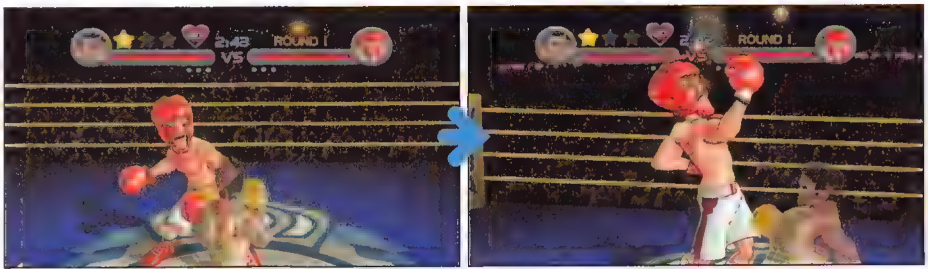


攻略のポイント

2種類の右アッパーを見極めろ

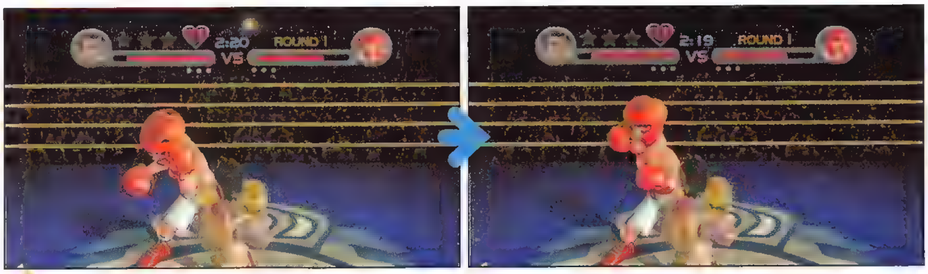
防衛シリーズに登場するグラス・ジョーは、2種類の右アッパーを使い分ける。ひとつは通常の右アッパーだが、もうひとつは右腕を引いたときにタメを作る、ディレイ右アッパーだ。このふたつは画面左に踏み出すスピードは同じでも、打ち出しまでのタイミングに違いがある。そのため、右アッパーのつもりで回避したときにディレイ右アッパーを打たれると、回避の戻り際にヒットしてしまう。こうなると、どのタイミングで回避を始めればいいのかわからなくなり、混乱するうちにどちらもかわせないという悪循環に陥りやすいのだ。

対抗策としては、右アッパーにカウンターを当てるタイミングでボディブローを打つようにすること。右アッパーがきたときはこれでダメージを与え、ディレイ右アッパーがきたときは、いったん空振りするが続けざまにボディブローを打つとヒット。これでどちらのパンチも封じられるぞ。



右アッパー

⬆腕を引きながら画面左に踏み込んだとき、マックのことを見据えていると通常の右アッパー。すぐに体が赤く光ってアッパーを打ってくるので、踏み込んだタイミングで回避を始める。

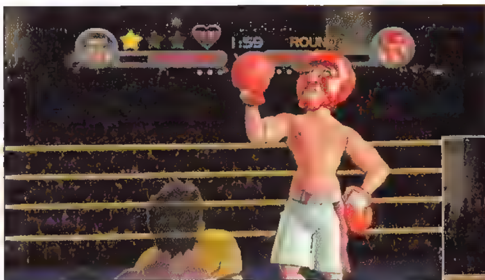


ディレイ右アッパー

⬆ディレイ右アッパーの場合、画面左に踏み込んだときに顔が下を向く。それから顔を上げる動作に移り、フックを打ち出すので、顔を上げてから回避を始めるといい。

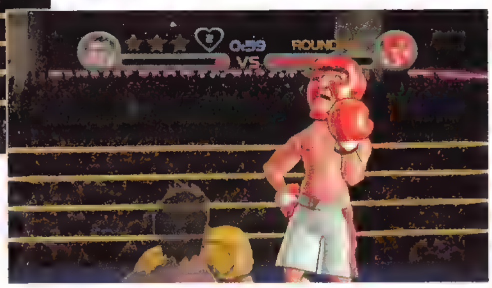
飛び出すステップも2パターン

「Vive le France!」と叫んでから前にステップする動きは、今回もカウンターを合わせることで隠しダウンが成立。しかし、今回は前ステップでフェイントを入れることがあり、カウンターパンチの空振りを誘うパターンが加わっているぞ。また、挑戦者シリーズでは前ステップのあとは攻撃してこなかったが、今回は攻撃つき。フェイントに引っかかり空振りすると、パンチをもらうことになる。右の写真で解説しているように、ふたつのステップには事前の違いがあるので、これを見極めてカウンターパンチを当てよう。



1ステップ

⬅挑戦者シリーズのときと同じく、1回のステップで前に飛び出すパターンでは、セリフを叫んでいるときに右手を上げているのが特徴だ。

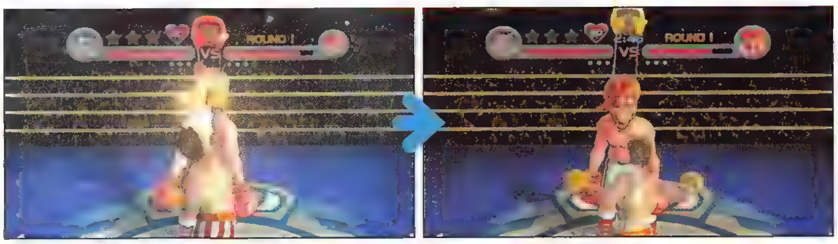


2ステップ

➡最初のステップがフェイントで、2回目のステップに飛び出す新たなパターンでは、叫ぶときに左手を上げ、さらに企み顔をしているのだ。

スターパンチでヘッドギアを跳ね上げろ

ヘッドギアを装備して頭を守っている今回は、ジャブがまるで通用しないため、カウンターもスタンストリングもボディブローで攻撃するのがセオリー。しかし、スターパンチをヒットさせるとヘッドギアが跳ね上がり、そのままジャブでのスタンストリングが当たるようになるぞ。スターパンチに使ったスターの数が多いほど、スタンストリング回数も多くなる効果があり、3スターパンチなら最大13発のスタンストリングがヒットする。



⬆スターパンチをヒットさせたら、すぐにジャブでスタンストリング。ジャブを打ち続けているあいだは、使ったスターの数に応じて連打が続く。ヘッドギアが黄色に変わると残り2発の合図。ここでボディブローを打つとスター獲得。



マックの初期ハート 16

VS フォン・カイザー Von Kaiser

防衛戦

髪を角刈りにして、気合を入れ直したフォン・カイザー。攻撃のバリエーションが劇的に多くなり、とくに助走をつけてのオーバーハンドパンチは脅威だ。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左ジャブ	可能	左スウェー/右スウェー/ダッキング	最大3発
Punch	右ジャブ NEW	可能	左スウェー/右スウェー/ダッキング	最大2発
Punch	左アッパーカット	不可能	右スウェー	最大5発
Punch	右アッパーカット	不可能	左スウェー	最大4発
Punch	助走からの左オーバーハンド NEW	不可能	右スウェー	最大6発
Punch	助走からの右オーバーハンド NEW	不可能	左スウェー	最大6発
Motion	左アッパーカットフェイント NEW	—	—	—
Motion	右アッパーカットフェイント NEW	—	—	—

スター獲得タイミング

・左ジャブで頭が震えたら右パンチを当てる
・左アッパーカットで頭が震えたら右パンチを当てる
・右アッパーカットで頭が震えたら左パンチを当てる
・左アッパーカットフェイントでヒゲが震えたら右ボディブローを当てる
・右アッパーカットフェイントでヒゲが震えたら左ボディブローを当てる
・右回避のあと、中央に戻るタイミングに合わせてパンチを当てる
・左回避のあと、中央に戻るタイミングに合わせてパンチを当てる

隠しノックダウン、隠しノックアウト

・スタンストリング中に3スターパンチでダウン

攻略のポイント

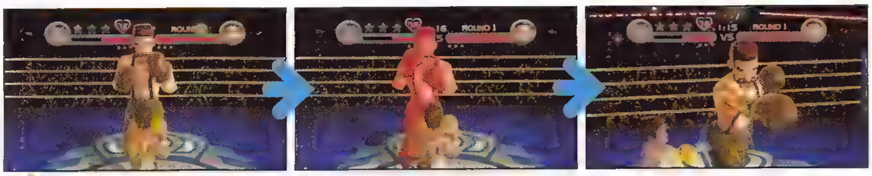
左右のパンチで異なるタイミングに注意

試合全般を通して、フォン・カイザーの攻撃の中心になるのはジャブとアッパーカットだが、このいずれにも左右のバリエーションがある。そして左右で打ち出しのタイミングが異なるので、これに対応できるかが最大のポイントだ。ジャブもアッパーカットも、右腕のパンチのほうが早いタイミングで打ち出してくるので、まずは右腕のパンチに回避タイミングを合わせておくといいだろう。左腕のパンチは、初動を確認してからでも十分にかわせる。



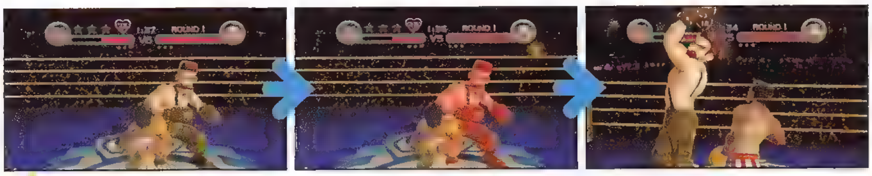
左ジャブ

⬆挑戦者シリーズのときと同様に、頭を小刻みに振るわせたあとで左ジャブを打ってくる。左腕を引いているときに右パンチをヒットさせると、スターの獲得が可能だ。



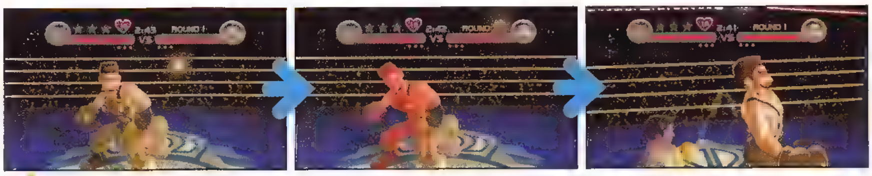
右ジャブ

⬆画面左に体を揺らして右腕を構えると、すぐに右ジャブを打ち込んでくる。回避するにしても、ブロックするにしても、構えた時点で始動しないと防御は間に合わない。



左アッパーカット

⬆画面右に大きく踏み込み、頭を振ってタメを作ってから打つアッパーカット。初動に合わせた回避では早すぎるので、こちらも少し待ってからかわそう。

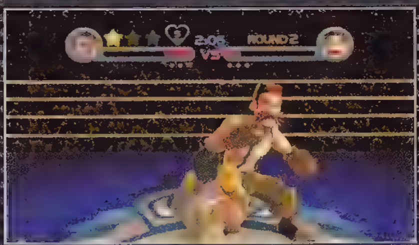


右アッパーカット

⬆挑戦者シリーズのときより、動作のスピードが速い。画面左に踏み込んだら、すぐに回避を始めるつもりでかわそう。回避方向は左スウェーを選択。

アッパーカットにはフェイントも織りまぜられる

ダウンを1回奪ったあとは、左右のアッパーカットフェイントが攻撃バリエーションに追加される。あくまでフェイントなので攻撃されることはないが、油断していると本物のアッパーカットをもらってしまう。アッパーカットの動きに対しては、カウンターパンチを出す反応を心がけよう。



⬆アッパーカットフェイントだった場合、ヒゲが動いたタイミングでボディを当てるとスターを獲得できる。

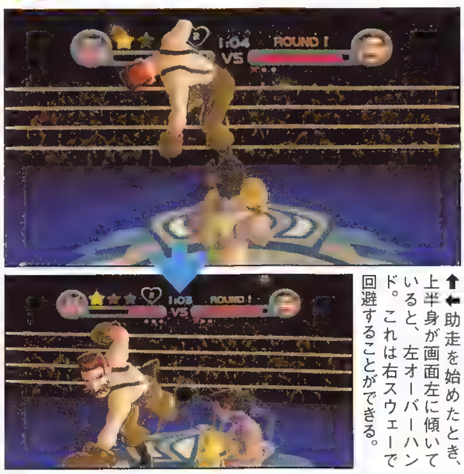
オーバーハンドの回避方向はステップで判断

助走からのオーバーハンドは、おもにダウンから立ち上がってきた直後に使ってくる。縦回転を加えた大技で威力があり、回避するには左右のパンチに合わせてスウェーしなければならない。動き出しのステップで回避方向を判断できるので、初動をしっかり確認。



⬆オーバーハンドを打ってくるサインは、後方で雄叫びをあげる動き。ダウンから立ち上がったとき以外でも使うことがあり、つねに油断できない。

左オーバーハンド



⬆⬅助走を始めたとき、上半身が画面左に傾いていると、左オーバーハンド。これは右スウェーで回避することができる。

右オーバーハンド



⬆⬅上半身が画面右に傾いていたなら、右オーバーハンドを使う証拠。初動の体の向きから、即座に回避方向を判断しよう。



マックの初期ハート 16

VS ディスコ・キッド Disco Kid

ジャンピングジャックフックに、ディスコアタックという大技を引っさげて復活したディスコ・キッド。回避が難しいディスコアタックには、とくに注意が必要だ。

防衛戦

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左ジャブ NEW	可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大3発
Punch	右ジャブ	可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大3発
Punch	左フック	不可能	右スウェー／ダッキング	最大3発
Punch	ジャンピングジャックフック(右フック) NEW	不可能	左スウェー／ダッキング	最大4発
Punch	ダブルジャンピングジャックフック(2連続右フック) NEW	不可能	左スウェー／ダッキング	最大6発
Punch	ディスコアタック(3連続ジャブ) NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大6発
Motion	挑発(新ディスコダンス) NEW	—	—	—

スター獲得タイミング

・挑発時、歯が光ったらジャブを当てる
・左フックをかわしたあと、腕を引き戻すタイミングでパンチを当てる
・ジャンピングジャックフックをかわしたあと、腕を引き戻すタイミングでパンチを当てる
・ダブルジャンピングジャックフックを2発ともかわしたあと、腕を引き戻すタイミングでパンチを当てる
・ジャグリングでパンチを当てる

隠しノックダウン、隠しノックアウト

・ダブルジャンピングジャックフックの1発目をスターパンチで止めるとダウン
・ジャグリングになるタイミングで3スターパンチを当てるとダウン
・ディスコアタックのまえの挑発中に3スターパンチを当てるとノックアウト

攻略のポイント

スターの連続獲得で試合を有利に

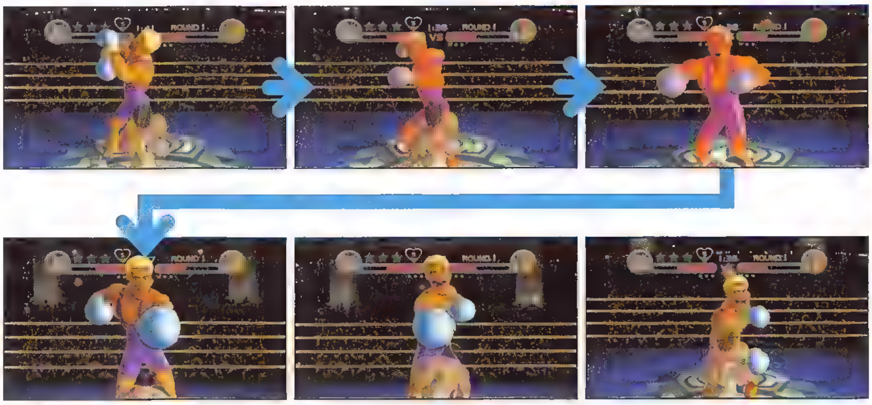
挑戦者シリーズで戦ったとき、ジャグリングでスターを獲得する方法が効果的だったように、今回もその戦略が通用する。ディスコ・キッドの攻撃にカウンターを当てたあとや、スタンストリングの最後の1発を当てたあとは、大リアクションが発生。ここでジャグリングのクロスパンチをヒットさせることで、スターを獲得できるのだ。とくに、スター獲得タイミングでパンチをヒットさせ、その大リアクションにジャグリングするという連続スター獲得が効果的。スター獲得タイミングで、ふたつずつスターが溜まることになり、これなら3スターパンチも打ち放題。ジャグリングのタイミングさえマスターすれば、この試合は勝ったも同然といえるのだ。



⬆スター獲得タイミングでパンチを当て、スターをひとつ取りつつ大リアクションに。クロスパンチでジャグリングが成功すると、ふたつめのスターを連続獲得。即座にスターパンチを発動し、わずかな時間で大ダメージだ。

ディスコアタックは十分に引きつけてから回避

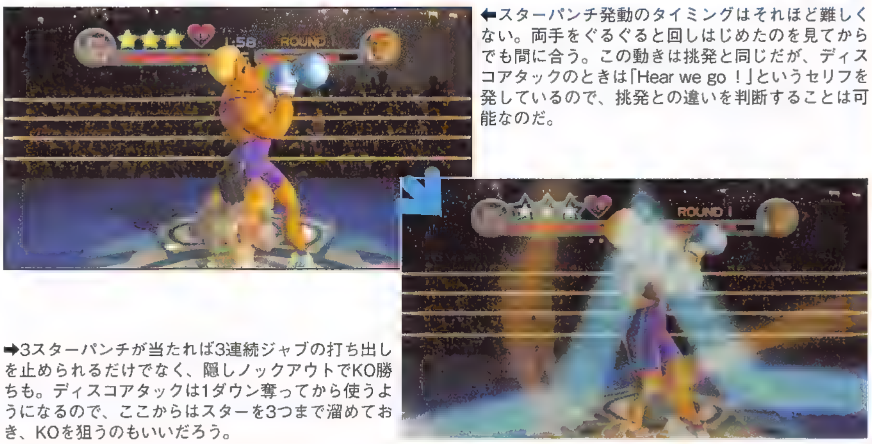
ダウンを1回してから使うようになるディスコアタックは、今回の試合でもっとも回避が難しい技だ。挑発と同じダンスモーションをしたあとで、3連続ジャブをくり出すというものだが、この3連続ジャブをひとつの回避行動でかわすことになる。つまり、回避を始めるのが早いと、1発目と2発目はかわせても、3発目が戻り際にヒットしてしまう。3発まとめてかわすには、1発目を十分に引きつけたうえで回避を始めよう。ちなみに、ディスコアタックのパンチの種類自体はジャブだが、ブロックはできない。3発すべてがヒットしてしまうことになるので、回避のタイミングがなかなかつかめないからといって、ブロックに頼るのは厳禁。



⬆挑発と同じ、両手をぐるぐると回す動きのあと、ジャブを3連続でくり出すディスコアタック。1発目をギリギリまで引きつけてからかわすことで、回避から戻ってくるあいだに2発目と3発目もまとめてかわせるのだ。

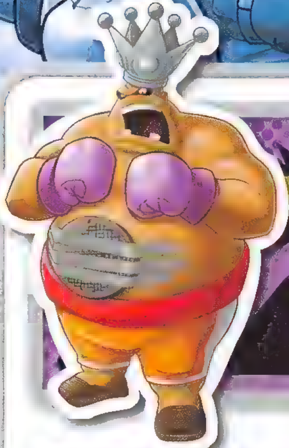
ディスコアタック対策にスターパンチ

ディスコアタックを回避するタイミングが、どうしてもつかめない場合は、スターパンチでカウンターを当てる方法を利用しよう。3連続ジャブを打つまえの、両手を回す動きをしているときにスターパンチを当てると、3連続ジャブの打ち出しを止めることができるぞ。タイミングが難しい回避をすることなく、ダメージまで与えられる。しかも、3スターパンチを当てれば隠しノックアウトが成立し、そのまま試合終了だ。注意したいのは、両手を回しているときに通常のパンチを当てても、3連続ジャブの打ち出しは止められないということ。パンチはブロックされ、打ち出しのタイミングがわからないまま、3連続ジャブを受ける結果になる。



⬅スターパンチ発動のタイミングはそれほど難しくない。両手をぐるぐると回しはじめたのを見てからでも間に合う。この動きは挑発と同じだが、ディスコアタックのときは「Hear we go！」というセリフを発しているので、挑発との違いを判断することは可能なのだ。

➡3スターパンチが当たれば3連続ジャブの打ち出しを止められるだけでなく、隠しノックアウトでKO勝ちも。ディスコアタックは1ダウン奪ってから使うようになるので、ここからはスターを3つまで溜めておき、KOを狙うのもいいだろう。



マックの初期ハート 18

VS キング・ヒッポー King Hippo

防衛戦

ボディを打たれてマックに敗北したキング・ヒッポーは、マンホールのフタをお腹に装備。これを取らないことには、まともにダメージを与えられないのだ。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左ジャブ	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大8発
Punch	右ジャブ	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大8発
Punch	口閉じ左ジャブ NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	口閉じ右ジャブ NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	ディレイ左ジャブ NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大8発
Punch	ディレイ右ジャブ NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大8発
Punch	口閉じディレイ左ジャブ NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	口閉じディレイ右ジャブ NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	左オーバーハンド	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大7発
Punch	右オーバーハンド	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大7発
Punch	口閉じ左オーバーハンド NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	口閉じ右オーバーハンド NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	両手オーバーハンドからアックスハンドル（両手振り下ろし） NEW	不可能	ダッキングから左（右）スウェー	最大7発

スター獲得タイミング

- 口閉じ左オーバーハンドで腕を上げたとき、右ボディブローを当てる
- 口閉じ右オーバーハンドで腕を上げたとき、左ボディブローを当てる
- 口閉じディレイ左ジャブで腕を上げたとき、右ボディブローを当てる
- 口閉じディレイ右ジャブで腕を上げたとき、左ボディブローを当てる
- 両手オーバーハンドで前に踏み出した瞬間にボディブローを当てる

隠しノックダウン、隠しノックアウト

- 両手オーバーハンドからアックスハンドルをかわしたあと、ゲップしているときにスターパンチを当てるとノックアウト

攻略のポイント

まずはボディを守るマンホールのフタをはがす

マンホールのフタは、ボディブローを打つことで少しずつはがれていく。しかし、正面から打っても効果がなく、まずはキング･ヒッポーの体の向きを斜めにすることが必要だ。キング･ヒッポーが攻撃するとき、口を開いたところにジャブを当てると、体が斜めになりボディがガラ空きになる。ここでミラーパンチの3連続ボディブローを当てれば、フタを止めるテープが破けるのだ。この手順を3回くり返すとマンホールのフタがはがれ、ようやくまともな戦いを始められる。



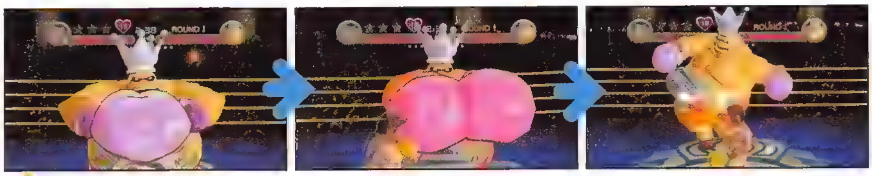
第1段階

⬆オーバーハンドで腕を振り上げたとき、開いた口にジャブを当てる。キング･ヒッポーは体を斜めにしてボディを空けるので、ミラーパンチのボディブローを3発叩き込もう。



第2段階

⬆続いてのターゲットは、ディレイジャブを打つときに開く口。ここにジャブをヒットさせると、第1段階と同じようにボディが空く。ミラーパンチのボディブロー3連発だ。



第3段階

⬆両手オーバーハンドからのアックスハンドルを使うので、ダッキングとスウェーで回避。直後のゲップにジャブを当てたあと、ミラーパンチのボディブロー3連発でフタがはがれる。

ボディの向きに注意

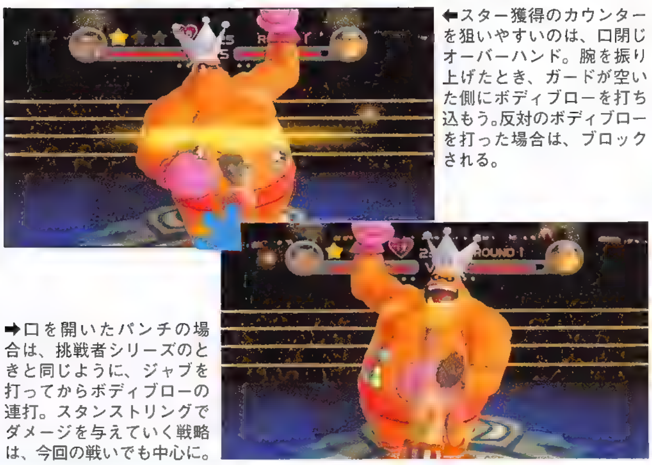


⬅開いた口に右ジャブを当てた場合、キング･ヒッポーは画面左方向に傾く。

➡ここで左ボディを打つと、フタの正面を叩いてしまい、手順がやり直しになる。

口閉じパンチはカウンターチャンス

挑戦者シリーズのときは、パンチを打つ際に開く口が弱点だったが、今回は口を閉じて打つパンチが加わっている。口を開いてパンチを打ってきたときだけ、ジャブを当ててからボディブローの連打でスタンストリングになるのだ。一方で、口閉じパンチを打ってきた場合、ジャブを打ってもスタンストリングにはつながらないが、ここにスター獲得のチャンスがある。口閉じパンチで腕を構えたとき、ガードが空いた側にカウンターでボディブローをヒットさせよう。口が閉じているかどうか、どちらのボディが空いているかを瞬時に判断する必要があるが、これがスターを獲得する基本手段だ。



⬅スター獲得のカウンターを狙いやすいのは、口閉じオーバーハンド。腕を振り上げたとき、ガードが空いた側にボディブローを打ち込もう。反対のボディブローを打った場合は、ブロックされる。

➡口を開いたパンチの場合は、挑戦者シリーズのときと同じように、ジャブを打ってからボディブローの連打。スタンストリングでダメージを与えていく戦略は、今回の戦いでも中心に。

虎の子のスターでKOを狙う

口閉じパンチにカウンターを当てる方法以外では、両手オーバーハンドにカウンターのボディブローを叩き込むことでしかスターを獲得できない。いずれもタイミングが難しく、スターを溜めにくい試合だ。しかし、ひとつでもスターを獲得できれば、それだけでも勝利を狙える。キング･ヒッポーの体力が半分以下になると使ってくる、両手オーバーハンドからアックスハンドルのコンビネーションをかわし、直後のゲップにスターパンチをヒットさせると、ダウンを奪えるのだ。キング･ヒッポーは今回もダウンから立ち上がることはないので、その時点でKO。試合中盤以降は、この方法を狙おう。



⬅両手オーバーハンドはダッキングで、アックスハンドルはスウェーで回避する。このあとで顔を上げてゲップをするが、スターパンチの動きの大きさを考え、下を向いているうちに発動。

➡キング･ヒッポーが顔を上げてゲップをするタイミングで、早めに発動していたスターパンチがヒット。使ったスターの数に関わらず、即刻試合終了のKOパンチになるのだ。



VS ピストン・ホンドー Piston Hondo

マックの初期ハート 35

防衛戦

リベンジに現れたピストン・ホンドーは、さらなるスピードを身につけた。スピードと手数を増加させた、必殺のホンドーラッシュをかわせるかがポイントだ。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左ジャブ	可能	左スウェー/右スウェー/ダッキング	不可能
Punch	右フック	不可能	左スウェー/ダッキング	最大3発
Punch	左アッパーカット NEW	不可能	左スウェー/右スウェー	最大4発
Punch	右アッパーカット	不可能	左スウェー/右スウェー	最大4発
Punch	ディレイ左アッパーカット	不可能	左スウェー/右スウェー	最大5発
Punch	ディレイ右アッパーカット	不可能	左スウェー/右スウェー	最大5発
Punch	ホンドーラッシュ(連続ジャブから右アッパーカット)	不可能(※1)	左スウェー/右スウェー/ダッキング(※2)	最大9発
Motion	挑発(お辞儀)	—	—	—
Motion	ジューク(連続サイドステップ)	—	—	—

※1 ジャブのみ可能
※2 右アッパーカットのみダッキング不可能

スター獲得タイミング

- 挑発時、眉が震えたらジャブを当てる
- 左ジャブで眉が震えたときにパンチを出し、カウンターで打ってくるパンチをブロックしてからパンチを当てる
- ジューク中にボディブローを当てる
- ホンドーラッシュで前に踏み込んできたときにパンチを当てる(ホンドーがノックダウンしない場合のみ)

隠しノックダウン、隠しノックアウト

- ホンドーラッシュで前に踏み込んできたときにパンチを当てるとダウン
- お辞儀をしたときに3スターパンチを当てるとダウン
- ホンドーラッシュでジャブの合間に眉を揺らしたときにスターパンチを当てるとダウン
- ジューク中、マックの正面に来たときにスターパンチを当てるとダウン
- ジューク中、マックの正面に来たときに3スターパンチを当てるとノックアウト

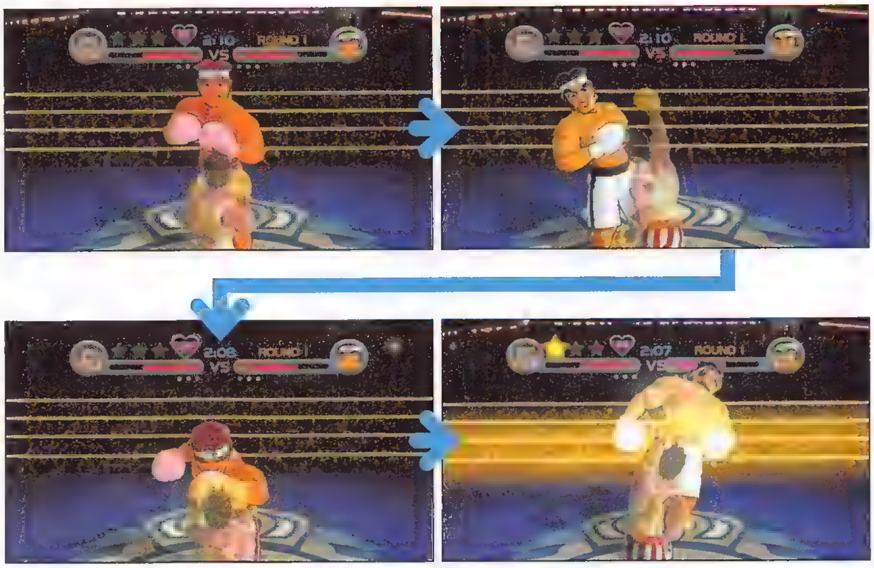
攻略のポイント

スターを獲得しやすいのはジャブと挑発

左ジャブは、眉毛をピクピクと動かしてから打ってくるパンチ。挑戦者シリーズのときは、眉毛の動きに合わせてカウンターを当てることでスターを獲得したが、今回はその方法が通じない。眉毛の動きにパンチを当てようとすると、スウェーでかわしてからジャブを打ってくるのだ。しかし、この返しのジャブをブロックし、すぐさまパンチを当てるとスターを獲得できる。左ジャブは頻繁に使うパンチであり、眉毛を動かすサインも明確。一連の動きをマスターすれば、獲得しやすいスターということになるのだ。



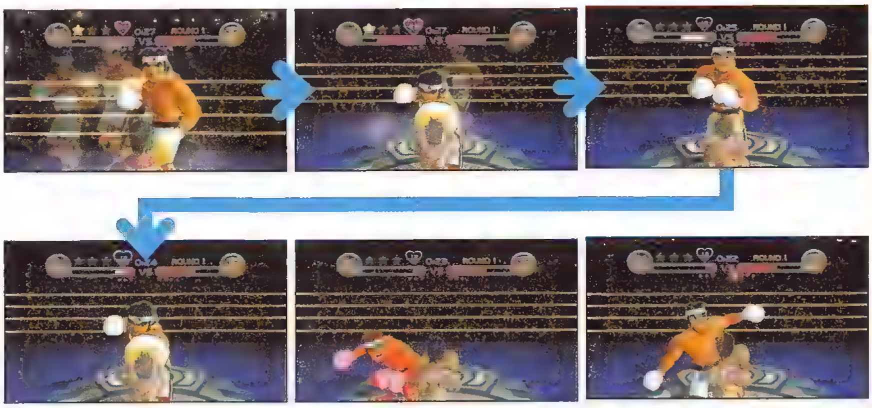
⬆眉毛を動かさない挑発時にパンチを打つと、返しのジャブがくる。



⬆左ジャブを打ってくるサインである、眉毛の動き。このタイミングで打ったパンチは絶対にかわされてしまい、直後に左ジャブをくり出してくる。これをブロックし、動きが止まっているあいだにパンチを当てるとスター獲得だ。

ホンドーラッシュのロングバージョンに要注意

試合序盤に使うホンドーラッシュは、4連続ジャブからアッパーカットへとつなぐコンビネーション。しかし、ダウンを1回奪ったあとは、7連続ジャブからのアッパーカットになり、さらに2回目のダウンのあとは、8連続ジャブからジュークを挟んでのアッパーカットに。こうしたロングバージョンの連続ジャブをブロックし続けるだけでも難しいが、これを成功させていると、今度は途中で眉毛を動かすモーションが入り、リズムを変えられてしまう。完全に回避するのは、かなり困難だ。連続ジャブの途中でリズムを変えられたときに打たれるのはしかたないにしても、落ち着いてすぐにリズムを修正し、ダメージを最小限に抑えられるようにしたい。



⬆最初のサイドステップに残像が映っていると、ロングバージョンのホンドーラッシュがくるサイン。連続ジャブは一定のリズムをキープしながらブロックで防ぐが、眉毛を動かすモーションが入るとリズムが変えられてしまう。

ホンドーラッシュとジュークはカウンターで止める

完全回避が難しいホンドーラッシュだが、最初の飛び出しに合わせてカウンターを当てると、ダウンを奪って止めることが可能。また、目の前でサイドステップを連続するジュークも、アッパーカットの打ち出しが見極めにくくなるが、ジューク中に正面を通過するところでボディブローを当てると止められる。このように、やっかいな技でもパンチを打たせないことが可能なので、カウンタータイミングをつかんでおこう。



⬆ホンドーラッシュで前に突進してくるところにパンチ。一撃でダウンを奪えるカウンターだ。



⬆サイドステップで行ったり来たりするジューク。正面にきたところにパンチを当てて止められる。



マックの初期ハート 19

VS ベア・ハッガー Bear Hugger

防衛戦

すべてのパンチにディレイバージョンが追加された、今回のベア・ハッガー。早いタイミングと遅いタイミングの違いを見極め、カウンターを打ち込もう。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左フック	不可能	左スウェー/ダッキング	最大2発
Punch	ディレイ左フック NEW	不可能	左スウェー/ダッキング	最大2発
Punch	右オーバーハンド	不可能	左スウェー/右スウェー	最大2発
Punch	ディレイ右オーバーハンド NEW	不可能	左スウェー/右スウェー	最大2発
Punch	ベアハグ(両手攻撃)	不可能	ダッキング	最大2発
Punch	ディレイベアハグ NEW	不可能	ダッキング	最大2発
Motion	ベアハグフェイント NEW	—	—	—
Motion	ディレイベアハグフェイント NEW	—	—	—
Motion	挑発(帽子を上げる) NEW	—	—	—

スター獲得タイミング

・左フックで歯を開けたらパンチを当てる
・ディレイ左フックで赤く光ったときにパンチを当てる
・右オーバーハンドで歯が閉じた瞬間にパンチを当てる
・ディレイ右オーバーハンドで赤く光ったときにパンチを当てる
・ベアハグで歯が閉じた瞬間にパンチを当てる
・ディレイベアハグで一度口を閉じたあと、もう一度開いた瞬間にパンチを当てる
・ベアハグフェイントが終わったときにボディブローを当てる
・ディレイベアハグフェイントが終わったときにボディブローを当てる
・挑発で帽子を上げたとき、リスが見えているあいだにジャブを当てる

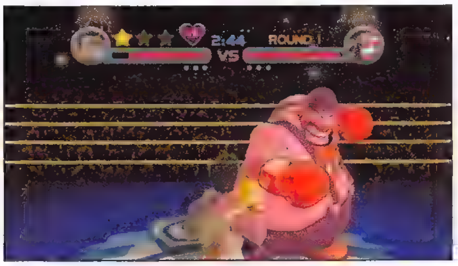
隠しノックダウン、隠しノックアウト

・スタンストリング中に3スターパンチを当てるとダウン

攻略のポイント

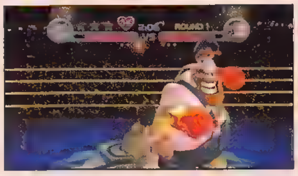
ディレイ系パンチのサインを見逃すな

左フックと右オーバーハンド、そして得意技のベアハグという3種類のパンチには、それぞれにタイミングをずらしてくるディレイバージョンがあり、ベアハグには攻撃してこないフェイントも追加。タイミングの違いに惑わされることなく冷静に回避し、カウンターを当てられるかが、この試合最大のポイントだ。すべてのパンチには、打ち出しまでに異なるサインがあるので、これを目印に対応しよう。



⬅リスが現れるときはディレイ系。カウンターが取れないなら、回避に専念するのも手だ。

左フック



ディレイ左フック



⬅ディレイ左フックのときは、初動の段階で帽子の中のリスが現れている。このリスの有無で判断しよう。

右オーバーハンド



ディレイ右オーバーハンド



⬅右オーバーハンドも、リスの有無が判断するためのサイン。リスが現れていれば、ディレイバージョンだ。

ベアハグ



ディレイベアハグ



ベアハグフェイント



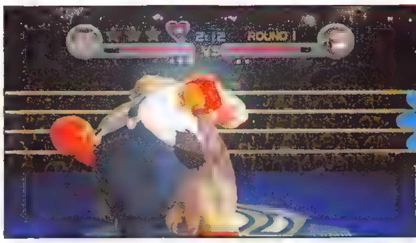
ディレイベアハグフェイント



⬅ベアハグとディレイベアハグの違いは、振り上げた足で判断。リスが現れるのは、フェイントのサインなのだ。

スタンストリング回数は極少

回避カウンターからスタンストリングにつなげても、合計2発で終わってしまう。これはどのパンチをかわしたときも同じことで、ダメージを与える手段として効果的ではない。なお、回避カウンターでスタンさせ、ここに1スターパンチを打ち込めば6発のスタンストリング、2スターパンチなら10発のスタンストリングと、ようやくまともな連打になる。しかし、どうせスターを使うなら、以下で解説する3スターパンチを打つべき。





⬆回避カウンターからのスタンストリングは、合計2発で終わる。スターパンチを使えばスタンストリング回数は増えるが、スターを獲得する基本手段はカウンターを取ること。この試合、リスクのさきに勝機があるのだ。

スタン中の3スターパンチでダウン

スタンさせてからのスターパンチは、スタンストリング回数を増やす効果がある。ただし、3スターパンチを使った場合、隠しダウンが成立して一撃で体力を奪い去ることができるのだ。スターを獲得するためには、リスクを承知でカウンターを狙う必要があるが、3スターパンチとそれ以外の効果の差はかなり大きい。カウンターでスターを3つまで溜め、3スターパンチでダウンを奪うという流れが、この試合の基本戦略となるのだ。





⬆スターが3つになったら、つぎのパンチは慎重に回避。ここでパンチをもらうとスターがなくなり、また、スタンさせてからでないと、スターパンチがかわされる。準備が整ったところで、3スターパンチでダウンさせよう。



マックの初期ハート 14

VS グレート・タイガー Great Tiger

防衛戦

進化した分身攻撃、スーパーマジックアタックは最大の脅威。しかし、4色に輝く宝石のトリックを見破らないことには、反撃の糸口をつかめないだろう。

パンチ・動作のバリエーション一覧

	パンチ・動作の種類	ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左ジャブ(宝石赤点滅)	可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大3発
Punch	左アッパーカット(宝石青点滅)	不可能	右スウェー	最大5発
Punch	右アッパーカット(宝石緑点滅)	不可能	左スウェー	最大5発
Punch	タイガーハグ(宝石白点滅、両手同時フック) NEW	不可能	ダッキング	最大5発
Punch	コンボ(パンチのコンビネーション) NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング(※1)	最大8発
Punch	スーパーマジックアタック(分身連続パンチ) NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング(※2)	最大10発

※1 左アッパーカット、右アッパーカット、タイガーハグそれぞれの回避方向に合わせる
※2 左右アッパーカットはそれぞれの回避方向に合わせ、最後の攻撃はダッキングのみで回避

スター獲得タイミング

・左ジャブで腕を引いたらジャブを当てる
・左アッパーカットで宝石が青く点滅した直後に右ボディブローを当てる
・右アッパーカットで宝石が緑に点滅した直後に左ボディブローを当てる
・タイガーハグで両腕を一番後ろまで引いたときにジャブを当てる
・コンボで各パンチに対応したカウンターを当て、すべてのパンチを止める

隠しノックダウン、隠しノックアウト

・スーパーマジックアタックをすべてかわしたあと、スターパンチを当てるとダウン
・5回目のダウンをスターパンチで奪うとノックアウト
・スーパーマジックアタックのアッパーカットをすべてボディブローで止めてスタン状態にし、スターパンチを当てるとノックアウト

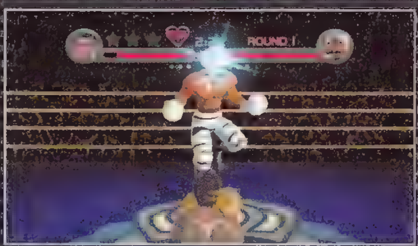
攻略のポイント

宝石の色とパンチの対応をチェック

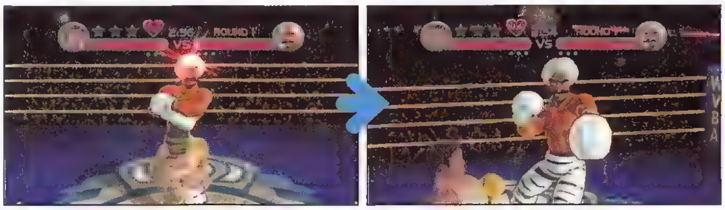
グレート・タイガーは、額の宝石を光らせたあとで攻撃してくるのがパターンだ。そして赤なら左ジャブ、青なら左アッパーカット、緑なら右アッパーカット、白ならタイガーハグと、光ったときの色によって4種類のパンチに対応している。まずはこの対応と、それぞれのパンチのかわしかたをマスターすることで、簡単にはダメージを受けなくなる。パンチに慣れてきたら、つぎはカウンターにも挑戦してみよう。

コンボの場合は点滅順に連続攻撃

グレート・タイガーが後方に下がり、宝石を連続して光らせたときは、コンボ攻撃のサイン。光った色の順番で、続けざまにパンチを打ってくるのだ。連続攻撃に含まれるのは、青、緑、白の3種類。試合序盤は2連続だが、ダウンを奪うごとに増えていき、最大で4連続コンボになる。

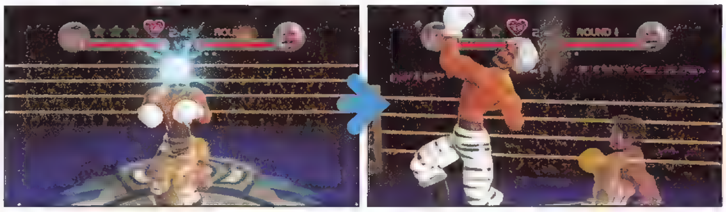


⬆後方に下がったとき、点滅する宝石の色に注目。この順番を覚えておいて、対応するパンチを回避するのだ。



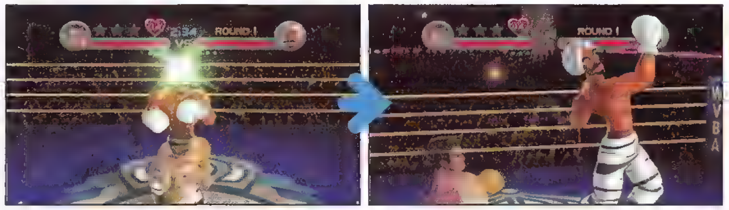
赤

⬅左ジャブに対応。光が消えた直後、左腕を引いたところにカウンターでジャブを当てるとスターを獲得可能。



青

⬅左アッパーカットに対応。宝石が光った直後に右ボディブローを打つと、カウンターが決まってスターを獲得。



緑

⬅右アッパーカットに対応。左アッパーカットと同じタイミングで、左ボディブローを打つとスターを獲得できる。



白

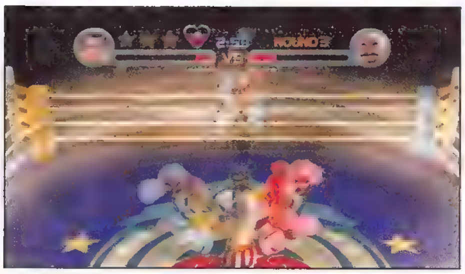
⬅タイガーハグに対応。1ダウン後に使いはじめ、両手を引いたところにジャブを当てるとスターを獲得。

スーパーマジックアタックの実体を見破れ

スーパーマジックアタックが始まると、グレート・タイガーの実体と分身とが画面両側から同時にアッパーカットを打ってくる。実体が画面左からくれば左スウェー、右からくれば右スウェーで回避だ。この攻撃は初め3連続で、ダウンを奪っていくと最大5連続になる。これが終わると、最後に実体がひとりで回転攻撃を仕掛けてくるので、ダッキングで回避しよう。



⬆後方中央から飛び出し、攻撃がヒットするまでに色の濃い実体がどちらかを見極め、回避方向を判断する。最後の回転フックをかわせば攻撃終了で、アッパーカットの回避を成功させたぶん、スタンストリング回数が増える。



⬅実体のアッパーカットをボディブローで止められる。実体がくる方向と、ボディブローの腕を合わせよう。

マックの初期ハート 20

VS ドン・フラメンコ Don Flamenco

防衛戦

ローズアタックは最大5連続フックまで増え、しかも左右を打ち分けてくる。カツラが取れたあとの攻撃性もアップしており、このときの猛攻には要注意だ。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左ジャブ	可能	左スウェー/右スウェー/ダッキング	最大3発
Punch	左フック	不可能	右スウェー/ダッキング	最大4発
Punch	右アッパーカット	不可能	左スウェー/右スウェー	最大4発
Punch	バックステップアッパーカット	不可能	左スウェー/右スウェー	最大5発
Punch	左バックナックル NEW	不可能	右スウェー	最大5発
Punch	右バックナックル NEW	不可能	左スウェー	最大5発
Punch	ローズアタック(連続フック) NEW	不可能	左スウェー/右スウェー/ダッキング(※)	最大6発

※左フックは右スウェー/ダッキング、右フックは左スウェー/ダッキング

スター獲得タイミング

- ・左ジャブをブロックしたあとジャブを当てる
- ・左フックで「Ole」と言った直後にパンチを当てる
- ・右アッパーカットが命中する直前にパンチを当てる
- ・バックステップアッパーカットが命中する直前にパンチを当てる
- ・ローズアタックですべてのパンチをスウェーで回避したあとパンチを当てる
- ・ドン・フラメンコがダウンから復帰後、打ってくる右アッパーカットにカウンターでパンチを当てる

隠しノックダウン、隠しノックアウト

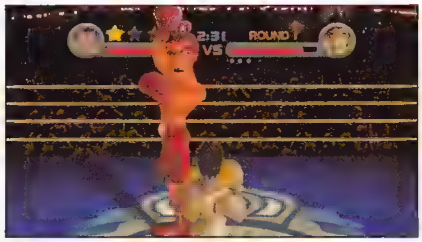
- ・ローズアタックをすべてスウェーで回避したあと、3スターパンチを当てるとダウン

攻略のポイント

スター獲得の狙い目はふたつのアッパーカット

6つあるスター獲得タイミングのうち、3つは右アッパーカットとバックステップアッパーカットから取れる。このふたつのパンチは初動のタイミングこそ違うが、パンチの振り始めに合わせるというスター獲得のカウンタータイミングがほとんど同じ。左フックや左ジャブよりも使ってくる頻度が多く、明らかにスターの獲得を狙いやすいのだ。ほかのパンチは回避に集中し、ふたつのアッパーカットでスターを稼ごう。

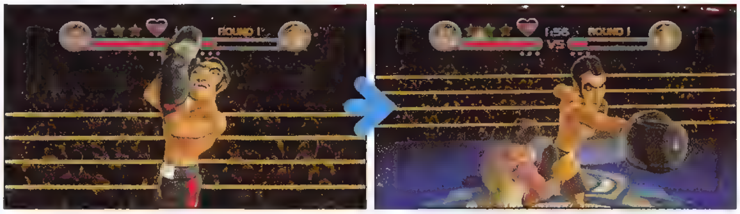

⬆右アッパーカットは、右腕を振り下ろしたタイミングでカウンターのパンチを打つとベストタイミング。

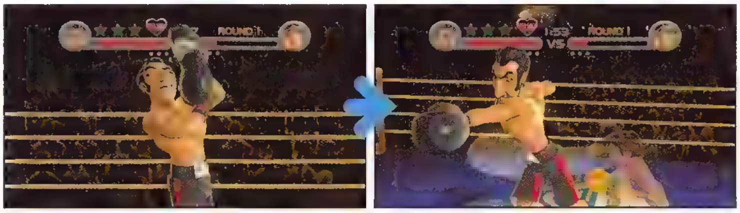

⬆バックステップアッパーカットは振り下ろしまでにタメを作るが、そこからのカウンタータイミングは同じ。

ローズアタックは事前の拍手に注目

挑戦者シリーズのローズアタックは、右フックの3連発と決まっていたが、今回は最大で5連発となり、さらに左右のフックを打ち分けてくる。ダッキングで左右どちらも回避できるものの、この場合は最後にアッパーカットが追加されてしまう。すべてスウェーで回避すると、アッパーカットを打たれないうえにスターまで獲得できるので、ダッキングに頼らない戦いかたを身につけておこう。

ローズアタックが始まると、ドン・フラメンコは顔の左右で拍手をし、この順番が連続フックの左右の順番と対応しているのだ。左フックなら右スウェー、右フックなら左スウェーでかわせるので、拍手の順番をよく見て回避に役立てよう。


⬅顔の右で拍手をすると、右フックに対応。何発目に打ってくるか、順番も数えておくこと。

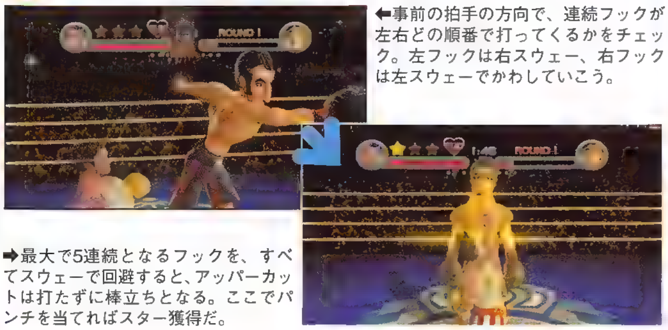

⬅顔の左で拍手をした場合は、左フックに対応している。こちらは右スウェーで回避しよう。

ダッキングで回避


⬅ローズアタックの連続フックは、ダッキングで左右どちらのパンチも回避可能。しかし、回避が簡単なだけに、最後のパンチを呼び込むことになる。

➡連続フックを打ち終わったあとに、アッパーカットが飛んでくる。1回でもダッキングで連続フックをかわしていると、この結果になるのだ。

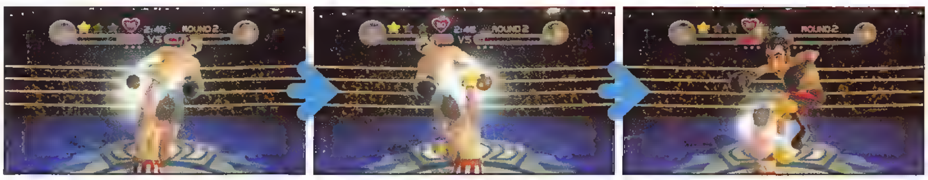
すべてスウェーで回避


⬅事前の拍手の方向で、連続フックが左右どの順番で打ってくるかをチェック。左フックは右スウェー、右フックは左スウェーでかわしていこう。

➡最大で5連続となるフックを、すべてスウェーで回避すると、アッパーカットは打たずに棒立ちとなる。ここでパンチを当てればスター獲得だ。

無限ジャグリングでダウンまで一直線

今回の無限ジャグリングは、ジャブ、ジャブ、ボディブローの順でクロスパンチをくり返す。大リアクションにしたパンチを1発目と数え、これが左ジャブの場合は、右ジャブ、左ボディブロー、右ジャブ、左ジャブ、右ボディブロー……と続けよう。


⬆ジャグリングの基本リズムは、吹き飛んだ相手が着地した瞬間につぎのパンチを打つこと。この一定のリズムをキープし、ジャブ、ジャブ、ボディブローの順番でクロスパンチ。リズムとパンチの順番をミスしなければ、ダウンまで一直線だ。



マックの初期ハート 7

VS アラン・ライアン Aran Ryan

防衛戦

ヘッドバットにエルボー攻撃、さらにはグローブにロープをくくりつけた凶器まで。勝つために手段を選ばないアラン・ライアンは、さらに過激さを増している。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左オーバーハンド	不可能	右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	右オーバーハンド	不可能	左スウェー／右スウェー	不可能
Punch	右アッパーカット	不可能	左スウェー／右スウェー	不可能
Punch	ヘッドバット	可能	左スウェー／右スウェー	最大6発
Punch	カウンターヘッドバット NEW	可能	左スウェー／右スウェー	最大6発
Punch	カウンターエルボー NEW	不可能	左スウェー／右スウェー	最大6発
Punch	左(右)アッパーカット(スタンストリング後) NEW	不可能	左スウェー／右スウェー	不可能
Punch	ロープを振り回す攻撃 NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング(※)	最大7発
Punch	ダウンするときに行う攻撃 NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング(※)	不可能

※縦攻撃は左(右)スウェー、横攻撃はダッキングで回避

スター獲得タイミング

・ヘッドバットをブロックしてパンチを当てる
・カウンターエルボーが命中する直前にジャブを当てる
・スタンストリング後のアッパーカットをスウェーで回避したあとパンチを当てる
・ロープを振り回す攻撃を回避したあと、スタンストリングで7発当てる
・右アッパーカットが命中する直前に左パンチを当てる

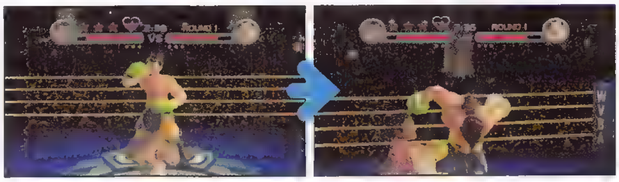
隠しノックダウン、隠しノックアウト

・カウンターエルボーが命中する直前にスターパンチを当てるとダウン
・ダウンするときに行う攻撃が命中する直前にスターパンチを当てるとノックアウト

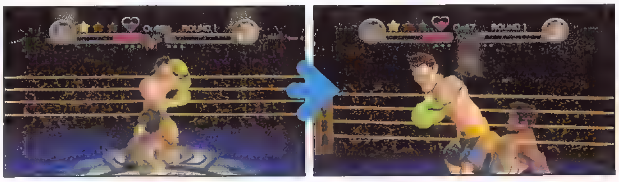
攻略のポイント

カウンターのヘッドバットとエルボーを見極める

左オーバーハンドと右オーバーハンド、ヘッドバットにカウンターでパンチを当てると、アラン・ライアンはカウンターヘッドバットかカウンターエルボーのどちらかで反撃してくる。これを回避すれば、スタンストリングの連打が可能だ。また、スターを獲得することもできるが、その方法には違いがあり、ヘッドバットの場合はブロックしてからパンチ、エルボーの場合は直接カウンターを当てる。ヘッドバットからスターを獲得する方法は、安全性が高くオススメだが、ブロックを意識しているときにエルボーを打たれるとダメージを受けてしまう。頭と肘のどちらがくるか、事前のサインとなる動きで冷静に判断しよう。



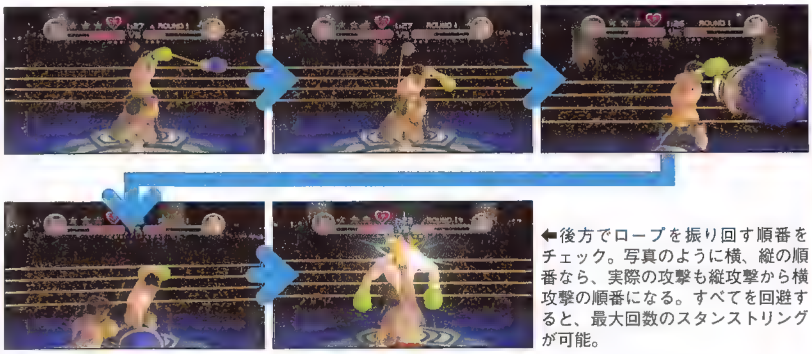
←カウンターのパンチがヒットしたあと、頭をコンコンと叩いたなら、カウンターヘッドバットがくるサイン。この場合はブロックで受け止められる。



←肘を叩いた場合は、カウンターエルボーを使ってくるサイン。これをブロックすることはできないので、回避するかカウンターのパンチを当てる。

ロープを振り回す攻撃は事前動作で攻撃順を判断

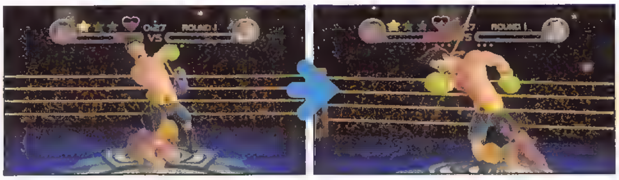
ロープを振り回す攻撃とは、グローブがついたロープをムチのように振り回す凶器攻撃。縦に振ったときはスウェーで、横に振ったときはダッキングで回避できるが、これを組み合わせた連続攻撃となっているのがやっかいだ。ただし、後方へ下がってロープを振り回す事前動作は、その後の実際の攻撃順を示しているので、縦攻撃と横攻撃をどの順番で何発打ってくるかを判断できるのだ。なお、1発目を早めのタイミングでかわしたら、その後も同じリズムの回避を連続入力しよう。すべての回避に成功すると、7連打のスタンストリングでスターを獲得できる。



←後方でロープを振り回す順番をチェック。写真のように横、縦の順番なら、実際の攻撃も縦攻撃から横攻撃の順番になる。すべてを回避すると、最大回数のスタンストリングが可能。

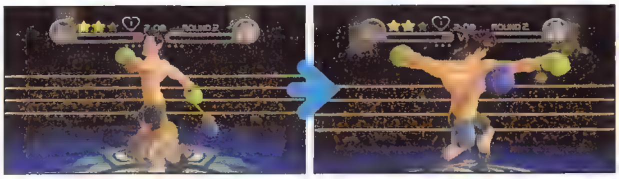
ダウンするときに行う攻撃を回避

アラン・ライアンの体力がなくなり、ダウンするというときでも油断は禁物。倒れながらグローブのついたロープを振り回して、マックに攻撃してくるのだ。この攻撃は、ロープを振り回す攻撃と同じように縦に振り回すパターンと横に振り回すパターンがある。縦攻撃ならスウェー、横攻撃ならダッキングで回避して、余計なダメージを受けないように。前のめりにゆっくりと倒れていくときの体勢で、縦攻撃か横攻撃かを判断できるので、ロープを振り回しはじめたらすぐに回避。なお、この攻撃は回避以外にも対処法方があり、以下で解説するようにこちらから攻撃することもできる。



縦攻撃

←倒れるときに画面右向きに体が開いている場合は、縦にロープを振ってくるサイン。左右のスウェーで回避しよう。

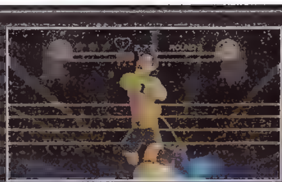


横攻撃

←倒れるときの体の向きが画面左方向に開いているなら、横にロープを振ってくる。この場合は、ダッキングで回避する。

スターパンチのカウンターでKO!

アラン・ライアンがダウンするときに仕掛けてくる攻撃に対して、スターパンチでカウンターをヒットさせると、隠しノックアウトが成立する。スターの数にかかわらず、ヒットすればノックアウトとなるので、あと数発でダウンを奪えるというときには、スターを温存して倒そう。スターパンチの発動タイミングは、ゆっくりと倒れる動きから、ロープを振り回すスピードが上がった瞬間だ。



←スターパンチの発動タイミングは、ロープを振り切ろうとする動きに合わせる。



VS ソーダ・ポピンスキー Soda Popinski

マックの初期ハート 16

防衛戦

この試合最大の特徴は、攻撃が成功するたびにスタンストリングの最大回数が伸びていくこと。途中で敵の攻撃を受けなければ、10発以上の連打も可能なのだ。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左フック	不可能	右スウェー／ダッキング	2発～(※)
Punch	右フック NEW	不可能	左スウェー／ダッキング	2発～(※)
Punch	左ショートフック	不可能	左スウェー／ダッキング	2発～(※)
Punch	右ショートフック NEW	不可能	右スウェー／ダッキング	2発～(※)
Punch	左アッパーカット	不可能	左スウェー／右スウェー	2発～(※)
Punch	右アッパーカット	不可能	左スウェー／右スウェー	2発～(※)
Punch	連続アッパーカット	不可能	左スウェー／右スウェー	5発～
Motion	ソーダを飲む	—	—	—

※パンチの種類に関係なく、スタンストリングをくり出した回数分、最大数が増加していく。ただしポピンスキーの攻撃を受けると最小値に戻る

スター獲得タイミング

・左(右)フックをかわしたあと、体勢を戻すタイミングでボディブローを当てる
・左フックで腕を振り上げたら右ジャブを当てる
・右手に持ったソーダを前に出したときに左ジャブを当てる
・左手に持ったソーダを前に出したときに右ジャブを当てる

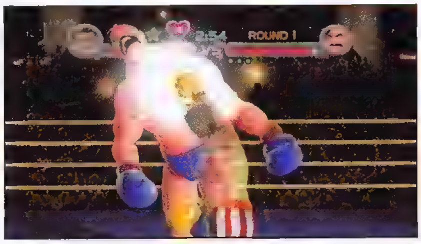
隠しノックダウン、隠しノックアウト

・スタンストリングで5発当てたあと、6発目をスターパンチで当てるとダウン(※1)
・※1を達成したあと、同じ手順で6発目を2か3スターパンチで当てるとダウン(※2)
・※2を達成したあと、同じ手順で6発目を3スターパンチで当てるとノックアウト

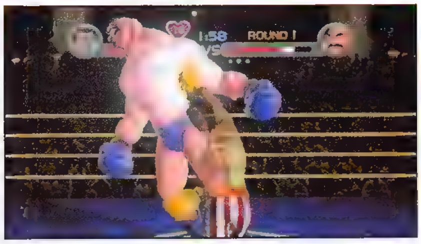
攻略のポイント

最大回数が伸びるスタンストリング

どのパンチに対しても、最初にスタンストリングを続けられるのはたったの2発。しかし、続けて回避カウンターがヒットすれば、今度は3発当てられる。このように回避カウンターが成功するたび、スタンストリングの最大回数が1発ずつ増えていくのだ。ただし、攻撃を受けたときとラウンドが終了したときに最大回数がリセットされ、このあとのスタンストリング回数は最小値の2発からスタートすることになる。



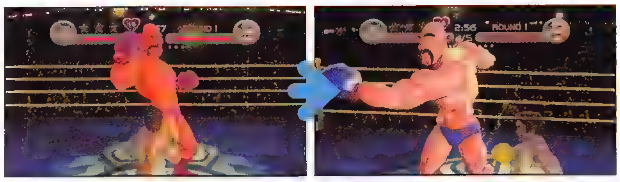
↑最初のスタンストリング回数は、たったの2発。なお、連続アッパーカットのみ、例外的に5発当たる。



↑回避カウンターが成功するたびに、スタンストリングの最大回数が増加。敵の体力を一気にけずり取れる。

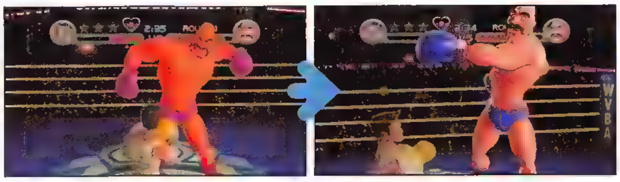
2種類のフックは判別が困難

ソーダ・ポピンスキーの攻撃バリエーションの中でも、左フックと左右のアッパーカットは使用頻度が多い。すべて右スウェーで回避できるため、これらの攻撃を連続で使われても、問題なく対応できるはずだ。しかし、ときおり織り交ぜてくる左ショートフックは回避方向が逆になり、2種類のフックをとっさに判別して回避するのは非常に難しい。また、ダウンを奪ったあとは、右フックと右ショートフックまで使うようになる。上記で解説した、スタンストリングの最大回数を伸ばしていくには、これらフック系パンチの攻略が不可欠だが、とっさの判別が困難な以上、攻撃パターンを予測して回避するしかない。



左フック

←左腕の引きが大きく、振り回すように打ってくることが特徴。右スウェーかダッキングで回避することができる。

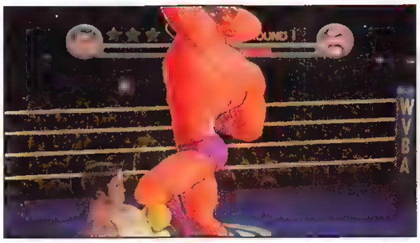


左ショートフック

←左腕の引きは小さく、突き出すように打つため、左フックよりも早いタイミングになる。左スウェーかダッキングでかわす。

連続アッパーカットの回避は慎重に

挑戦者シリーズのときと同じく、連続アッパーカットを使う契機となるのは、ダウンを奪う、スターパンチを当てる、ペットボトルをはじき飛ばすという3つの行動。使ってくるタイミングが明確なだけに、回避は比較的簡単なのだが、問題はアッパーカットが何発続くか。連続回数の最小は3連発だが、6連発まで続くこともある。連続アッパーカットの終了を示す、体勢を崩したモーションが出るまで、集中して回避を続けよう。



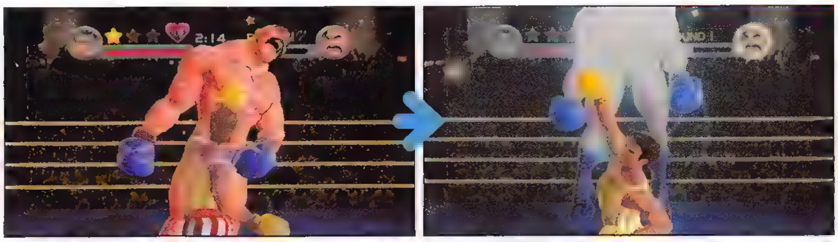
↑パンチと反対の腕をしっかりと畳み、バランスが整っているときは、連続アッパーカットがまだ続く証拠。



↑体のバランスが崩れて、驚いた表情になったら連続アッパーカットが終了。すぐに回避カウンターを打とう。

ロングスタンストリング中のスターパンチでダウンを奪う

スタンストリングの最大回数が6発以上まで伸びたら、スターパンチでダウンを奪うチャンスだ。スタンストリングで5発目（回避カウンターの1発を含む）を当てたあと、6発目をスターパンチでヒットさせればダウン。なお、スタンストリングを当てる回数が5発以上ではなく、きっちり5発だということには注意しよう。また、この方法でダウンを奪ったあと、もう一度狙うには2スター以上、3回目には3スターが必要となるのだ。



↑スタンストリングが6発以上入る状態が条件。回避カウンターから数えて5発のパンチを叩き込んだあと、6発目でスターパンチを発動するとダウンを奪える。成功させるためにも、パンチの数をしっかり数えておこう。



マックの初期ハート 9

VS ボールド・ブル

Bald Bull

防衛戦

タフネスぶりが、さらに強化されたボールド・ブル。通常のパンチではダウンを与えないため、効果的なタイミングでスターパンチを放つことが必要となるのだ。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左ジャブ	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	ディレイ左ジャブ NEW	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	右ジャブ	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	不可能
Punch	左フック NEW	不可能	右スウェー／ダッキング	最大3発
Punch	右フック	不可能	左スウェー／ダッキング	最大3発
Punch	右アッパーカット	不可能	左スウェー／右スウェー	最大5発
Punch	ブルチャージ	不可能	左スウェー／右スウェー	不可能
Motion	挑発	—	—	—

スター獲得タイミング

・左フックで腕を引いたときにパンチを当てる
・右フックで腕を引いたときにパンチを当てる
・左(右)ジャブをかわしてジャブを当て、さらにジャグリングする
・ディレイ左ジャブで両手を回しているときに左ジャブを当てる
・右アッパーカットで腕を引いたときに左ジャブを当てる
・ブルチャージが命中する直前にボディブローを当てる
・挑発時、笑ったタイミングでジャブを当てる

隠しノックダウン、隠しノックアウト

・ブルチャージで突進してきたときにスターパンチを当てるとダウン(※1)
・※1をもう一度達成するとノックアウト
・3スターパンチでのダウンを3回でノックアウト(ラウンドをまたいでも有効)

攻略のポイント

スターパンチ以外にダウンは奪えない

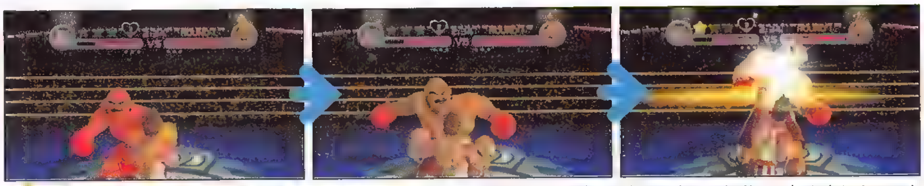
今回のボールド・ブルは、スターパンチを使わないとダウンを奪うことができない。体力をなくした攻撃が通常のパンチだった場合、踏みとどまって倒れてくれないのだ。そのため、体力が残り少なくなるまではスターを温存し、最後にスターパンチを使うという戦略が不可欠だぞ。



⬆ボールド・ブルの体力を奪い去って倒したと思っても、通常のパンチではダウンにならない。倒れることなく踏みとどまり、体力が回復してしまうのだ。なお、このとき回復する量は、1スターパンチをヒットさせたときのダメージより多い。

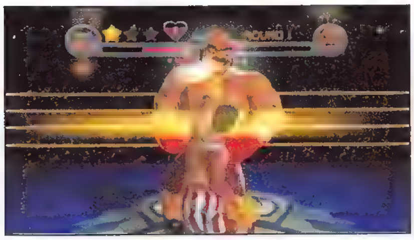
スターを獲得しやすいパターンを身につける

スターパンチでしか倒せない以上、いかにスターを獲得するかも重要なポイント。スター獲得タイミングが多いが、その中から得意な獲得パターンを確立しておこう。オススメは、右アッパーカットにカウンターを当てる方法と、ジャブをかわしたあとジャグリングする方法だ。

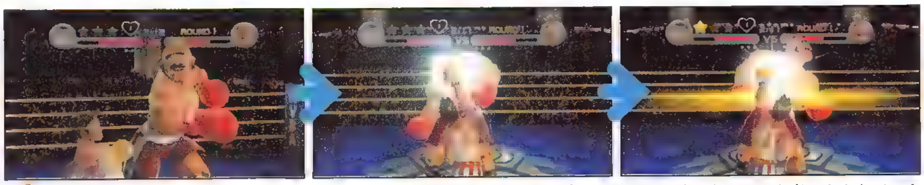


★右アッパーカットにカウンター

⬆ボールド・ブルの攻撃の中で、初動から打ち出しまでのタイミングがもっとも早いパンチ。カウンターパンチの打ち出しをこのタイミングに合わせ、左ジャブを打ち込もう。



⬆挑発時にジャブを当てて獲得するパターンも、もちろん有効。ほかの方法のようにダメージを受ける心配がないので、ここで獲得できるスターはとても貴重だ。

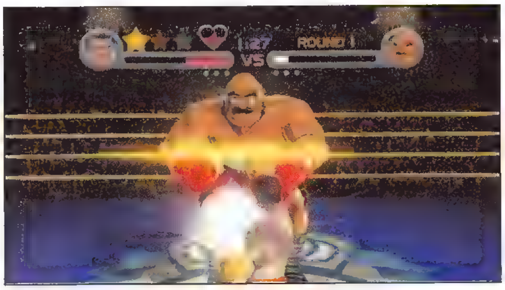


★ジャブ回避からジャグリング

⬆左右のジャブをかわし、回避カウンターを当てたあとで、さらにジャグリング。ジャブを打つまえの両手を回す動きは、左ジャブのほうがやや長いので、回避タイミングに注意。

ブルチャージのカウンターに勝機を見出す

通常の戦いかたでどうしても勝てない場合は、隠しノックアウトを狙ってみよう。突進攻撃のブルチャージに、スターパンチのカウンターをヒットさせるとダウンを奪うことが可能。さらに、この方法が2回成功すると、隠しノックアウトが達成されるのだ。もちろん、スターパンチの発動タイミングを合わせるのはかなり難しい。失敗してブルチャージを受けた場合、確実にダウンしてしまうギャンブルプレイだが、タイミングさえ合えばどの方法よりも早く勝つことができる。



⬅ブルチャージに通常のパンチでカウンターを合わせた場合、ダウンを奪うことはできないが、体力を一気に減らせる。また、この方法はスター獲得タイミングにもなっているため、チャレンジする価値は十分にある。



⬆後方に下がって突進する準備をしているとき、大きく吐き出される鼻息に注目。

⬆この鼻息を吐き終わると突進が開始されるが、このタイミングでスターパンチを発動してもやや遅い。

⬆息が出ている途中でスターパンチを発動しないと、カウンタータイミングに間に合わないのだ。



マックの初期ハート 11

VS スーパー・マッチョマン Super MM

防衛戦

隠しダウン、隠しノックアウトがない試合。回避カウンターからスタンストリングにつなげる基本と、ジャグリングでダメージを増やす応用テクニックが必須。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	右フック	不可能	右スウェー／ダッキング	最大3発
Punch	左アッパーカット	不可能	左スウェー／右スウェー	最大4発
Punch	右アッパーカット	不可能	左スウェー／右スウェー	最大4発
Punch	左ビッグアッパーカット NEW	不可能	右スウェー	最大4発
Punch	右ビッグアッパーカット NEW	不可能	左スウェー	最大4発
Punch	ラリアット	不可能	ダッキング	最大5発
Punch	3連続ラリアット	不可能	ダッキング	最大8発
Motion	挑発（胸筋ポージング） NEW	—	—	—
Motion	挑発（上腕二頭筋ポージング） NEW	—	—	—
Motion	挑発（屈伸ポージング） NEW	—	—	—

スター獲得タイミング

・左アッパーカットをかわし、スタンストリングの発生タイミングより遅くパンチを当てる
・右アッパーカットをかわし、スタンストリングで4発当てたあとジャグリングを2回する
・挑発の胸筋ポージングをしたときにジャブを当てる
・挑発の上腕二頭筋ポージングをしたときにボディブローを当てる
・挑発の屈伸ポージングをしたときにボディブローを当てる

隠しノックダウン、隠しノックアウト

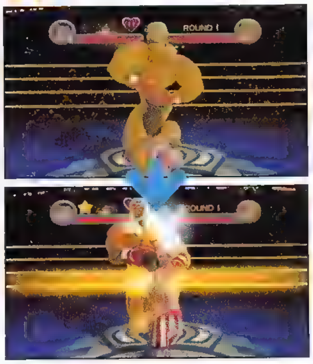
なし

攻略のポイント

3種類の挑発ポージングからスターを獲得

今回のスーパー・マッチョマンは、3種類もの挑発ポージングを持っている。そして、そのすべてからスターを獲得することが可能だ。胸筋ポージングと上腕二頭筋ポージングは、初動からパンチを当てるタイミングまで余裕があり、黄色く光るサインもあるので、スターを獲得するのは簡単。しかし、屈伸ポージングだけは初動からすぐにパンチを当てなければならず、黄色く光るサインもない。挑発ポージングからスターを獲得することに固執する必要はないが、取れば有利に。

胸筋ポージング



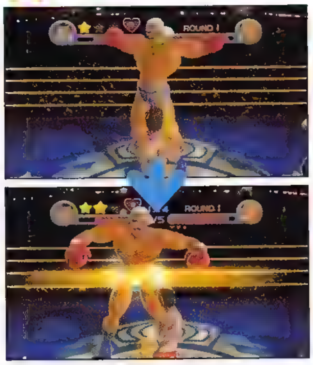
⬆両手を体の前で組み、胸筋を誇示するポーズが決まったところでジャブを打とう。

上腕二頭筋ポージング



⬆両腕の筋肉を見せつけるポーズ。下を向いたときにボディを打つとスター獲得。

屈伸ポージング



⬆腰を落として全身の筋肉を誇示。ボディを打ち、ポーズを決めさせないように。

右アッパーカットの回避は左スウェーが効果的

右アッパーカットは、左右どちらのスウェーでも回避できる。ただし、左スウェーならスタンストリングが4発ヒットし、その後の連続ジャグリングでスターを獲得可能。一方で、右スウェーで回避した場合、スタンストリングは3発止まりとなり、連続ジャグリングを決めてもスターは獲得できない。こうした違いから、右アッパーカットを回避するときは、左スウェーを使うほうが効果的にダメージを与えられる。



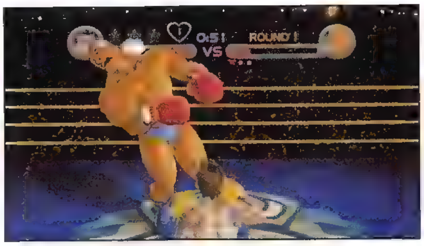
⬆左スウェーで回避すると、スタンストリング後にジャグリングを2回決めたときにスターを獲得できる。



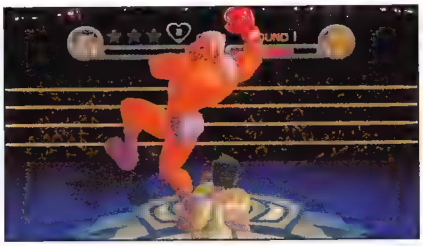
⬆右スウェーでかわすと、スタンストリングの回数が少なくなり、ジャグリングを2回決めてもスターがない。

ジャグリングにつなげるクセをつけてダメージを稼ぐ

回避カウンターからスタンストリングにつないだときは、ボディブローではなくジャブで連打しよう。スタンストリングの最後の1発がジャブなら、大リアクションが発生し、ジャグリングで追い討ち分のダメージを追加できる。この方法はスーパー・マッチョマンのどの攻撃に対しても有効で、隠しダウンのない試合でダメージを稼ぐ重要なポイント。スタンストリング後は、ジャグリングにつなげるクセをつけておこう。



⬆スーパー・マッチョマンは、ジャグリングしやすい相手。やや早めのタイミングで打ってもヒットするのだ。



⬆左右のビッグアッパーカットには、3発ものジャグリングが入る。使わなかったときとのダメージ量は歴然だ。

左右のビッグアッパーカットは回避方向に注意

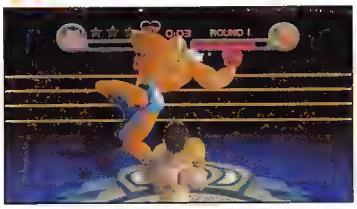
スーパー・マッチョマンからダウンを1回奪ったあとは、ビッグアッパーカットが攻撃のバリエーションに追加される。左右で異なる回避タイミングには注意が必要だが、それよりも気をつけたいのがスウェーの方向。通常のアッパーカットが、左右どちらのスウェーでも回避できたのに対し、ビッグアッパーカットは左右それぞれで回避できる方向が限定されているのだ。

左ビッグアッパーカット



⬅画面左のほうへ背中をみせる左ビッグアッパーカット。右スウェーで回避。

右ビッグアッパーカット



⬅右ビッグアッパーカットには左スウェー。遅めのタイミングにも注意だ。



マックの初期ハート 13

VS ミスター・サンドマン Mr.Sandman

防衛戦

左右のアッパーカットというハイスピードパンチが加わり、さらなる怪物となったミスター・サンドマン。攻撃パターンの予測なしに、勝つことは不可能だろう。

パンチ・動作のバリエーション一覧

パンチ・動作の種類		ブロック	回避可能方向	スタンストリング
Punch	左ストレート	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大5発
Punch	右ストレート	不可能	左スウェー／右スウェー／ダッキング	最大4発
Punch	左オーバーハンド	不可能	左スウェー／右スウェー	最大5発
Punch	右オーバーハンド	不可能	左スウェー／右スウェー	最大4発
Punch	左アッパーカット NEW	不可能	右スウェー	不可能
Punch	右アッパーカット NEW	不可能	左スウェー	不可能
Punch	ドリームランドエクスプレス(3連続アッパーカット)	不可能	左スウェー／右スウェー	最大7発

スター獲得タイミング

・左フックで赤く光ったときに右ジャブを当てる
・右フックが命中する直前に左ジャブを当てる
・左オーバーハンドで左手を振り上げたときにパンチを当てる
・右オーバーハンドで赤く光ったときにパンチを当てる
・左アッパーカットで左目をウインクしたら右ジャブを当てる
・右アッパーカットで右目をウインクしたら左ジャブを当てる
・ドリームランドエクスプレス前の顔突き出しに合わせてジャブを当てる

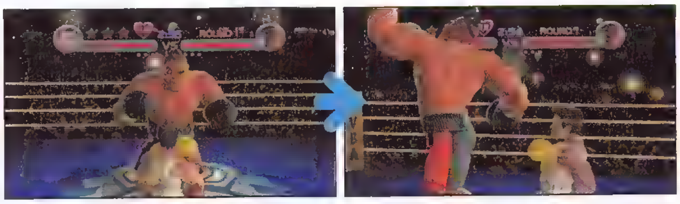
隠しノックダウン、隠しノックアウト

・ドリームランドエクスプレス前の顔突き出しに合わせてスターパンチを当てるとダウン
・ドリームランドエクスプレスで腕を振りかぶったときにスターパンチを当てるとダウン
・ラストスパート状態のとき、スタン中にスターパンチを当てるとダウン

攻略のポイント

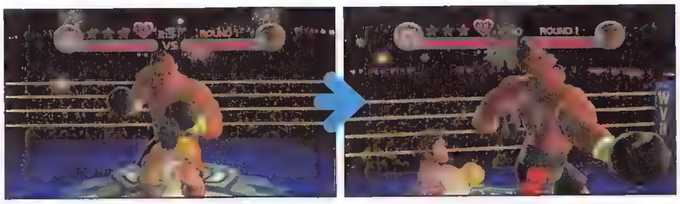
クイックモーションのパンチが追加

ミスター・サンドマンの右オーバーハンドは、初動からすぐに打ってくるクイックモーションのパンチ。今回追加された左右のアッパーカットは、それと同じくらい速いモーションのパンチだ。打ち出しのまえにウインクするというサインがあるにしても、そのあとはほぼノーモーション。予測なしに反応するのは難しいだろう。もっとも、この攻撃にカウンターを当てるつもりで反応していれば、ほかのいくつかのパンチを封じることができる。ウインクに合わせてジャブを当てると、スターを獲得できるぞ。



左アッパーカット

⬅左目をウインクしたときは、左アッパーカットのサイン。右スウェーで回避できるが、それよりも右ジャブでカウンターを当ててスターを獲得しよう。



右アッパーカット

⬅右目でのウインクが、右アッパーカットのサインとなり、左アッパーカットと逆の対応を。パターンとして、左右のアッパーカットが交互にくる傾向が強い。

DLEへのスターパンチカウンターでダウンを奪う

ドリームランドエクスプレス（DLE）を打つまえの、顔を突き出すフェイントか、パンチの打ちはじめにスターパンチを当てると、ダウンを奪うことができる。挑戦者シリーズにもあった隠しダウンの方法は、まともに戦って倒すことが難しい敵に勝つためにかなり有効だ。ふたつの隠しダウンのうち、狙うべきは顔を突き出すフェイントに合わせるパターン。必ずフェイントを使ってくるとはかぎらないが、「Dream Land……」というセリフの言い終わりを発動タイミングの目安にして打ち込もう。



⬅パンチの打ちはじめにヒットしてもダウンを奪えるが、こちらのパターンのほうが発動タイミングは難しい。顔を突き出すフェイントへのスターパンチが遅れたときは、この打ちはじめに合ってくれることを祈ろう。

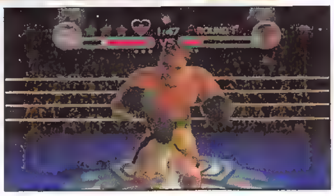


ラストスパート状態は勝利への最終関門

ラストスパート状態とは、あと1回のダウンを奪えば倒せるというところまでに追い詰めた状態を指し、おもに1回のラウンド中に2度ダウンさせたあとで突入する。この状態になると、左右のアッパーカットを早いテンポでくり返すようになるが、このラッシュに対して受けの姿勢にまわると回避しきれなくなる危険が大きい。むしろ攻撃的にカウンターを狙い、スターが溜まったところで回避カウンター。スタンさせ、3スターパンチを打ち込むことができれば勝利に近づく。



⬅顔がアップになると、ラストスパート状態に。



➡左右のアッパーカットを連発してくる。



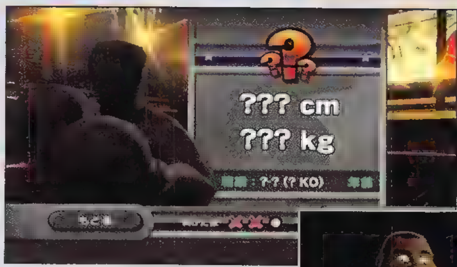
⬆このラッシュに打ち勝つことが勝利への最終関門。ウインクした目に合わせてジャブを打ち、スターを獲得していこう。スターが溜まったら回避カウンターを打ち、とどめのスターパンチを放つのだ。

誇り高き最強王者への道 ラストスタンド

防衛シリーズでミスター・サンドマンを倒したあとは、ラストスタンド編がスタート。マックのボクサー人生の引退を賭けた戦いには、最強の挑戦者も登場することになる。

3回負けると現役引退！　待ったナシの究極チャレンジ

ラストスタンドでは、防衛シリーズで戦った相手がつぎつぎとリベンジに現れる。ただし、登場順はランダムで、試合開始のゴングが鳴るまで対戦相手はわからない。しかも、3回負けるとマックはボクサーを引退してしまい、以降はチャンピオンシップモードでの試合ができなくなるのだ。高いテクニックを身につけていることはもちろん、すべての対戦相手のクセを覚えていないと、この究極のチャレンジで生き残ることはできないだろう。



⬅対戦する相手が誰かは、試合が始まるまでわからない。ラストスタンドを開始するまえに、すべての敵のクセをあらためてチェックしておこう。



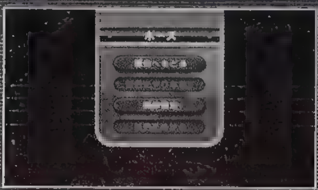
➡ラストスタンドで3回負けたあとには、「リングをおりる」という選択肢しか残されていない。これにより、マックはボクサーを引退してしまうのだ。



⬅引退したあとは、チャンピオンシップモードでの試合はできないので注意。

ラストスタンドの試合中止は不可

ラストスタンドの試合中は、ポーズメニューの「試合をやりなおす」と「試合をぬける」を選ぶことができない。負けそうになったからといって逃げるのは許されず、決着がつくまで戦い続けなければならないのだ。



⬅試合を中止するためのポーズメニューが選べなくなっていて、さらにはHOMEボタンでのゲーム終了も不可能。

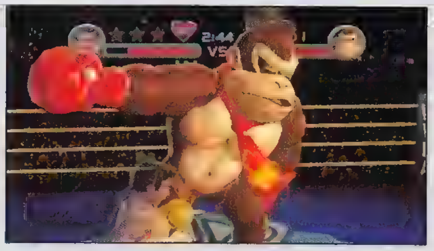
ラストスタンドに登場する最強の挑戦者 ドンキーコング



ラストスタンドでは、これまで戦ってきた13人の敵のほかに、あのドンキーコングが隠しキャラクターとして登場する。ドンキーコングは動きがトリッキーなうえにパンチも強力なので、初対戦で勝つのは難しいが、それでも勝たなくてはならないのがラストスタンド。以下で、ドンキーコング戦における隠しノックダウンの方法を紹介しているので、これを利用して勝利をつかみとってほしい。

ドンキーコング戦の隠しノックダウン

- ★ドンキーコングの顔がネクタイで隠れたときに3スターパンチを当てるとダウン
- ★地面叩きつけで降りはじめたときにスターパンチを当てるとダウン
- ★叩きつけと両手叩きのあいだにスターパンチを当てるとダウン



⬅ドンキーコングのパンチは変則的で、回避するのも難しい。



第4章 エキシビション編

ここでは、エキシビションのチャレンジマッチでの攻略法を解説していくぞ。13人の相手には各6種ずつのチャレンジが用意されているので、すべてを達成し、このゲームを極めよう！



Exhibition Challenge

グラス・ジョー Glass Joe

挑戦者シリーズ

3回ダウンを奪え！ それでも、グラス・ジョーに判定で勝たせてやれ！

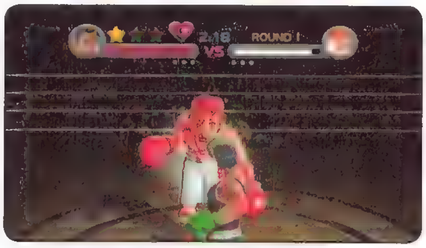
3回のダウンを奪うときは、TKOにならないようラウンドをまたぐことを忘れずに。また、判定で有利になってしまうため、スターパンチや隠しダウンを利用して少ない手数でダウンを奪っておこう。こうしたうえで、マックも倒されておく必要があるが、4回目のダウンを奪われるとマックが立てなくなるので、ダウンは3回まで。あとはグラス・ジョーより少ない体力にして、判定まで粘るのだ。



⬆ダウンはどちらも3回ずつだが、TKOにならないように、ラウンドをまたいだダウンが必要だ。

グラス・ジョーが1発でダウンする弱点を見つけろ！

後方に下がったあと、「Vive le France!」と叫んで前に出る動きを狙う。試合開始から30秒程度でこのモーションが出るので、前ステップのタイミングにカウンターを当てよう。この隠しダウンを成功させれば、チャレンジクリアだ。ちなみに、チャレンジ内容が勝敗を条件としていない場合は、試合中に条件をクリアしておくことで、勝っても負けても試合後にチャレンジクリア達成となる。



⬆カウンターでヒットさせるのは、どのパンチでもかまわない。前にステップするタイミングに集中しよう。

スウェー、ダッキング、ブロックを一切せずに勝て！

すべてのディフェンスを禁止したうえで勝つというチャレンジだが、グラス・ジョーのパンチはカウンターをヒットさせれば封じることができるので問題ない。また、カウンターを当てると、スターも獲得。グラス・ジョーはスターパンチをかわせないので、スターが溜まったところで大ダメージを与えられる。スターを獲得する打ち出しのタイミングをおさらいして、試合に臨もう。



⬆自分から攻撃してもダメージは与えられるが、スターをためてスターパンチを使ったほうが早く終わる。

防衛シリーズ

全てのパンチを当てて試合に勝て！

このチャレンジをクリアするには、ムダなパンチを打たないことが前提。ブロックされるのも、空振りするのも許されないので、自分からは打たず、確実にヒットするボディブローでの回避カウンターを狙っていこう。その後のスタンストリングもボディブローを打ち、空振りを防ぐために連打の回数もしっかりチェック。前ステップにカウンターを当てる隠しダウンは、自信がある場合だけ狙え。



⬆ブロックされるのはもちろん、空振りでもチャレンジ失敗。とくにスタンストリングの連打回数には注意だ。

顔にパンチを50発当てろ！

グラス・ジョーの顔にパンチを当てるには、まずスターパンチをヒットさせることから始める。スターパンチでヘッドギアが跳ね上がったら、すかさずジャブでスタンストリング。ここで最後の1発をボディブローで打ち、つぎのスターパンチに使うスターを補充しておこう。注意点は、グラス・ジョーをTKOしないこと。2回ダウンを奪ったあとは、つぎのラウンドまで生かすように加減しよう。



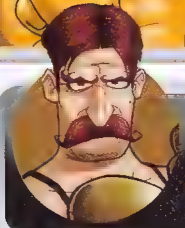
⬆スターパンチ後のスタンストリングが残り2発になると、ヘッドギアが黄色に。ここでボディブローに切り替えだ。

グラス・ジョーをパンチ4発でKOしろ！

試合開始1分後に使ってくる、前ステップのモーションに3スターパンチをヒットさせ、隠しノックアウトを成立させることが目標。それまでにスターを3つ獲得しておく必要があるが、ここで打てるパンチは3発。つまり、ミスパンチは許されないということだ。パンチ3発でスターを3つ獲得する準備が整ったら、あとの攻撃は慎重に回避し、最後のスターパンチのタイミングに集中しよう。



⬆3スターパンチの発動タイミングは、前ステップより少し早め。握り締めた拳が下がりはじめたところだ。



フォン・カイザー

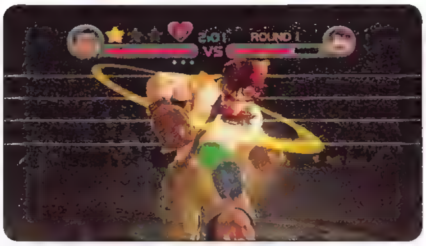
Exhibition Challenge

Von Kaiser

挑戦者シリーズ

パンチを全て当てて試合に勝て!

ブロックされたり空振りしたりすると、チャレンジは失敗となる。自分からパンチは出さず、カウンターを当ててスターを獲得し、スターパンチでダメージを与える戦いかたが確実だ。左ジャブと右フックの両方からスターを取ることが理想だが、カウンタータイミングに不安があれば、より簡単な左ジャブがオススメ。頭を小刻みに振ったあと、左腕を引いたところに右パンチを打ち込むのだ。



⬆スターパンチを打つとき、回避カウンターでフォン・カイザーをスタン状態にしておけば万全だ。

フォン・カイザーを1分以内にTKOしろ!

顔防御を解除したときに、3スターパンチを当ててノックアウトする方法を使うと簡単。試合が始まったら、左ジャブにカウンターを当てる方法を3回続け、スターを3つまで溜めておく。つぎも左ジャブがくるので、ここは回避カウンターでジャブのスタンストリングにつなげておこう。すると、フォン・カイザーは顔防御状態になり、これを解除するタイミングで3スターパンチを打つのだ。



⬆3スターパンチを打つタイミングは、顔防御が解除されることを確認してからでも、十分に間に合う。

フォン・カイザーをパンチ5発でKOしろ!

このチャレンジでも、隠しノックアウトを利用する。スターを3つ溜めるまでの手順は、左記で解説しているパターンと同じ。ただし、つぎの左ジャブに回避カウンターを当てたあとは、パンチを打たずにスタンが治まるまで待つ。こうすることでも顔防御状態になるので、顔をのぞかせたところに3スターパンチを叩き込めばチャレンジクリアだ。この方法なら、30秒程度で試合が終わる。



⬆スタン状態にしたあと、パンチを打たずに待つことがポイント。つぎのスターパンチで、ピッタリ5発だ。

防衛シリーズ

回転パンチをくらわずに試合に勝て!

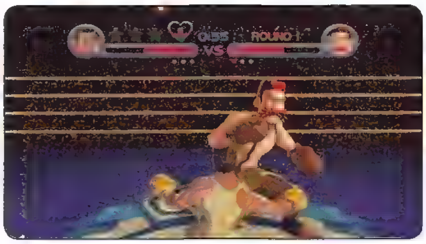
回転パンチは、助走をつけて飛び込んでくるオーバーハンドのこと。これをすべて回避したうえで、試合に勝つことがチャレンジクリアの条件だ。オーバーハンドは、おもにダウンから立ち上がったときに使ってくるパンチだが、それ以外でも使うことがあるので、後方に下がって雄叫びをあげたら回避の準備をしよう。また、左右のパンチで変わる回避方向については、89ページの解説を参照。



⬆リング後方で雄叫びを上げると、オーバーハンドを打ってくるサイン。冷静に回避方向を判断しよう。

アッパーのフェイントをされたときに、スウェーやダッキングをせずに勝て!

条件は単純だが、反射的に回避しないように意識する必要がある。本物のアッパーカットにしてもフェイントにしても、左右に動く姿にはすべてカウンターをヒットさせるつもりで試合に臨もう。回避をしないことがクリア条件なので、結果的にパンチを打たれても問題ない。また、この方法でカウンターを当てればスターが溜まっていき、試合を早めに終わらせることもできるのだ。



⬆左右のアッパーカットには、フェイントも含めてカウンターを当てる。この意識で自分の回避を封じよう。

スターを取る方法を7つ見つけろ!

7つあるすべてのスター獲得タイミングを1試合のうちに達成することが、チャレンジクリアの条件。7つのスター獲得タイミングについては、88ページのリストを参考にしてほしいが、この中でふだん見逃しがちなのは、スウェーさせたあとに獲得するふたつのスターだ。マックが自分から攻撃をしかけないとスウェーが発生しないので、今回は条件クリアのために手を出していこう。



⬆ジャブを回避させ、中央に戻ってきたところにパンチ。左右2パターンがあるので、両方獲得すること。

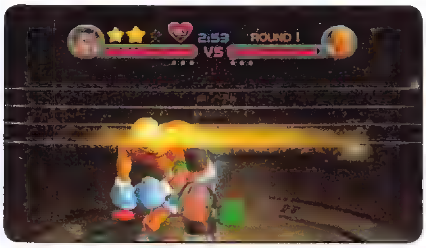
ディスコ・キッド

Exhibition Challenge
Disco Kid

挑戦者シリーズ

3スターパンチを当てて試合に勝て！

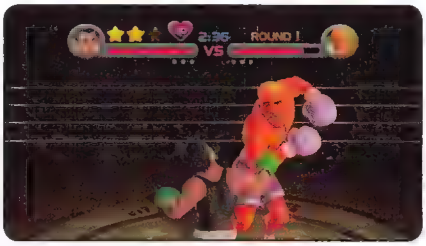
3スターパンチをヒットさせたうえで試合に勝つことが条件で、当てる回数は1回でもかまわない。スターを3つ溜めることが課題となるが、ジャグリングをマスターしていれば、すぐに3つ溜まる。ジャグリングが苦手という場合は、右ジャブへのカウンターと挑発ポーズから獲得していこう。途中でダメージを受けないように注意して、3つ溜まったところで3スターパンチを発動するのだ。



⬆挑発やカウンターのあとにジャグリングを決めれば、ふたつのスターをまとめて獲得することができる。

スターを取る方法を5つ見つけろ！

5つあるスター獲得タイミングを、すべて達成することがチャレンジクリアの条件（獲得タイミングについては29ページを参照）。この中で難易度が高めなのは、やはり左フックにカウンターを当てて獲得するスターだろう。左腕を後ろに引いて、体が赤く光ったときに右のパンチを打ち込もう。ここで獲得できれば、あとは2種類の挑発から獲得することを忘れないことで条件を満たせるはずだ。



⬆左フックは、体が赤く光った瞬間に右パンチを打つ。難易度が高いのは、このスター獲得タイミングくらいだ。

ディスコ・キッドをパンチ6発でTKOしろ！

TKOまでに打てるパンチは6発だけなので、隠しダウンを使って条件をクリアする。まずはスターを獲得するために1発打ち、その後は挑発してくるまでじっと我慢。挑発してきたら、歯が光ったところにスターパンチを当ててダウンを奪おう。この手順を3回、合計6発のパンチでTKO達成。1発のミスや、チャンスを逃してラウンドをまたぐようなことがあれば、チャレンジ失敗だ。

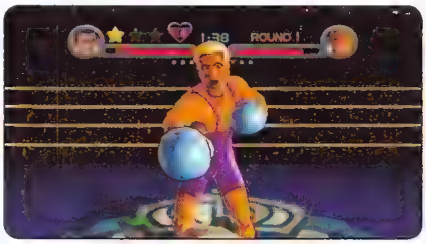


⬆スターを獲得し、スターパンチを挑発に当てる。この手順を3回くり返すため、待ちの時間が長くなる。

防衛シリーズ

ディスコ・キッドのディスコアタック(3連続ジャブ)を1発もくらわずに勝て！

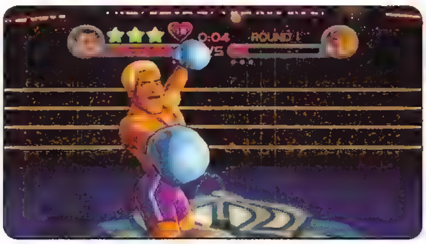
ディスコアタックはジャブを3連発してくる攻撃だが、この3発は1回の回避でまとめてかわすことになる。そのため、1発目をできるだけギリギリまで引きつけてから回避することがポイント。焦って早めに回避を始めると、3発目が当たってしまうのだ。ディスコアタックには予備動作があり、打ち出しがわかりやすい攻撃なので、回避タイミングをマスターしてチャレンジをクリアしよう。



⬆いかに1発目のジャブを引きつけてかわせるか。これが回避成功とチャレンジクリアの秘訣なのだ。

パンチを1発もくらわずに1ラウンドを戦いぬけ！

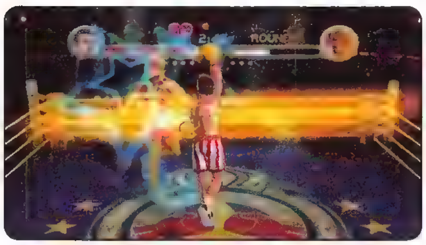
パンチを1発も受けずに戦うことは当然として、注意するのは無傷で1ラウンド勝利を収めてもチャレンジクリアにならないということ。無傷で1ラウンドを戦いぬくという条件である以上、最速クリアは少なくとも2ラウンドに入ってからだ。この勘違いにさえ気をつければ、やることは明確。スタンストリングをゆっくり打つなど、時間を稼ぎながら1ラウンドを無傷で乗り切ろう。



⬆ダウンを奪うと攻撃が激しくなるので、1ラウンドはのらりくらりと時間をかけて回避していこう。

90秒以内にKO(TKO)しろ！

ディスコアタックの予備動作に3スターパンチを当てる、隠しKOを利用。しかし、ディスコアタックは1ダウン後に使う技なので、最初のダウンまでの手順が肝心だ。開始後の挑発とジャグリングでスターをふたつ、直後の左フックで3つめまで溜め、すぐにジャグリングタイミングに3スターパンチ。ここまでの15秒で1ダウンだ。あとは90秒経つまでに、隠しKOを達成しよう。



⬆試合開始から15秒で隠しダウンを達成。これでディスコアタックを使わせる準備が完了したことになる。

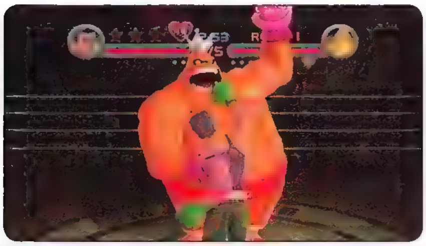
Exhibition Challenge

キング・ヒッポー King Hippo

挑戦者シリーズ

一度もつかれた状態にならずに勝て！

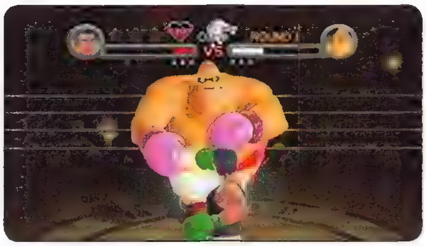
マックの初期ハート数の16を、0にすることなく勝利すれば条件クリア。ハートの数は、ダメージを受けると3、ブロックで1、そしてマックのパンチがブロックされると1と、それぞれ減少する。こうならないためには、回避カウンターからスタンストリングを正確に打つという基本が大切。32ページの攻略を参考にていねいな攻撃を意識すれば、自然と条件をクリアできるはずだ。



⬆開いた口にジャブを当てたあと、ボディブローの連打。ダメージを受けないことと同様に、意識すべき戦いかただ。

キング・ヒッポーの王冠を落としてからKOしろ！

キング・ヒッポーの王冠を落とす方法は、両手オーバーハンドにカウンターのパンチを当て、後方のロープまで吹っ飛ばすこと。ただし、両手オーバーハンドは、体力が半分以下にならないと使ってこないため、そこまではひたすら攻撃を続け、両手オーバーハンドを誘うのだ。なお、両手オーバーハンドへのカウンターを当てても、ロープに吹っ飛ばないことがあり、この場合は王冠も落ちない。



⬆両手オーバーハンドで大きく上げた両腕を、振り下ろしてきたタイミングでカウンターを当てよう。

キング・ヒッポーにジャブを1発も当てずに勝て！

開いた口にジャブを当て、ボディブローの連打でダメージを与えるのがセオリーだが、今回はその大切なジャブが禁じられている。そのため、パンチを早めに回避してからボディブローを打つスター獲得方法を中心に戦い、スターパンチでダメージを与えるのだ。これで体力を半分以下にしたあとは、両手オーバーハンドにボディカウンターを当てる方法を2回成功させ、隠しノックアウトに持ち込もう。



⬆早めの回避から、腕を引き戻すときにボディブロー。この方法でスターをため、スターパンチを打つ戦略が有効だ。

防衛シリーズ

30秒以内にマンホールのフタを外せ！

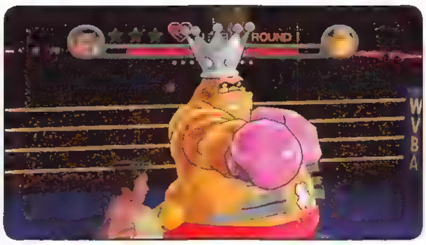
キング・ヒッポーのお腹を守っているマンホールのフタは、93ページで解説している手順で外すことができる。しかし、この手順を試合開始から30秒以内に達成するには、スムーズに実行できても1、2秒の余裕しか残らない。手順を途中で間違えたり、パンチをもたついたりすると、当然タイムオーバーだ。一連の流れをあらかじめシミュレートしておき、す速く正確に実行しよう。



⬆開いた口を打ったジャブと同じ腕で、マンホールのフチにボディブロー3連打。この手順をしっかり覚えよう。

一度もダウンせずに試合に勝て！

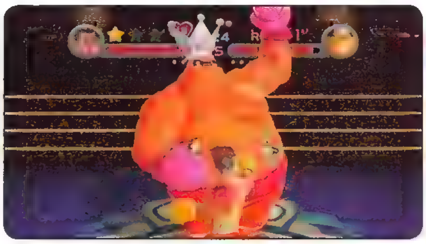
チャレンジクリアの条件は、極めて単純明快なもの。相手を倒すことと同時に、自分が倒れないことが必要になるため、できるだけ慎重に戦っていこう。具体的には、口を開いて打ってくるパンチに、ジャブを当ててからボディブローのスタンストリングでダメージを稼ぐ。このとき、スタンにできない口閉じパンチは捨て、回避に徹する。多少時間はかかるが、安全策ならこれがいちばんだ。



⬆ダメージを与えることにつながらない口閉じパンチは、徹底的に回避。ターゲットは開いた口だけだ。

キング・ヒッポーのズボンが落ちているスキに、3スターパンチを当てろ！

キング・ヒッポーのズボンが落ちているスキとは、スタンストリングの途中の状態のこと。ここに3スターパンチを当てれば条件を満たせるが、難しいのはスターを3つ溜めることだ。スターを獲得するのは、口閉じパンチにボディブローでカウンターを当てる方法で、これを途中でダメージを受けることなく3回成功させる。比較的成功しやすい、口閉じオーバーハンドだけを狙うのも手だ。



⬆口閉じパンチにボディブローでカウンターを当て、スター獲得。これを3回成功させるのは、かなりたいへんだ。

ピストン・ホンドー Piston Hondo

Exhibition Challenge

挑戦者シリーズ

パンチを全て当てて試合に勝て!

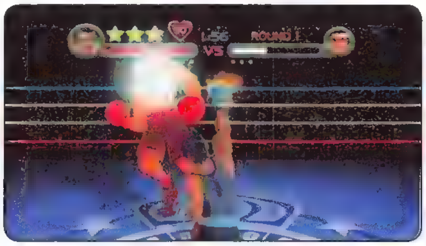
このタイプのチャレンジクリア条件の際には、回避カウンターをヒットさせたあとに何発のスタンストリングが入るかを、パンチの種類ごとにチェックしておこう。スタンストリングの最大回数以上のパンチを放てば、空振りのミスパンチとなりチャレンジは失敗だ。ほかには、苦手なカウンターを無理に狙わないことも大切。ヒットすることが確実なパンチだけを使い、試合を進めていこう。



⬆簡単なカウンターなら、スターを稼ぐために積極的に打つ。スターパンチを使えば、早めの決着を望める。

1発でダウンする弱点を2つ見つけろ!

1試合のうちにふたつの隠しダウンを達成すれば、条件を満たすことができるチャレンジ。ひとつめの隠しダウンは、お辞儀のモーションにスターパンチを当てることで、スターを温存しながらお辞儀するのを待っていれば、問題なく達成できる。ふたつめは、ホンドーラッシュの飛び出しに合わせてカウンターを当てること。難易度はやや高めで、苦手にしていても今回ばかりは狙うしかない。



⬆ホンドーラッシュにカウンターを合わせるコツは、「よっしゃ！」と叫んだ直後にパンチを出すことだ。

34個以上ハートを残して試合に勝て!

ていねいな戦いかたが条件クリアへの近道になる点で、第1のチャレンジと似ている。もっとも、今回の条件ではミスパンチでも空振りは痛手にならないため、攻撃時は積極的にパンチを出していこう。スタンストリングからのジャグリングでダメージを稼いだり、ホンドーラッシュにカウンターを当ててダウンさせたりと、ハートの数が減るまえに試合の決着をつけるつもりで攻撃するのも手だ。

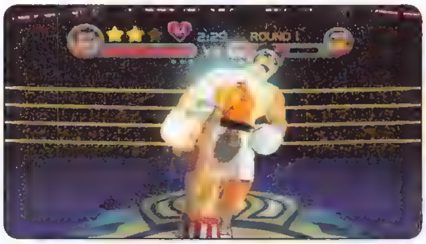


⬆ホンドーラッシュの3連続ジャブをブロックすれば、ハートは3減少。カウンター成功なら減少なしだ。

防衛シリーズ

1分以内にダウンをうばえ!

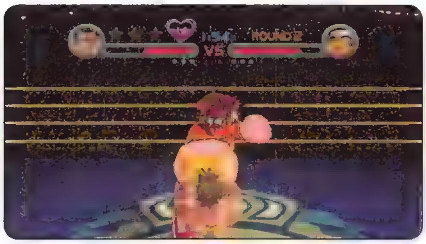
試合開始直後のお辞儀と、その後の左ジャブから獲得できる、ふたつのスターがあればクリア可能。ただし、2スターパンチを使う以外の攻撃では、すべてスタンストリング後にジャグリングを2回成功させることが必要だ。この方法の場合は残り5秒ほどの余裕があり、途中でスターを追加してスターパンチを打てば、さらなる時間短縮が可能。なお、ミスは1回までが限度と考えよう。



⬆2回ジャグリングする攻撃を続けて、ダメージ量を稼ぐことがポイント。これがないとダウンに届かない。

1試合の間にジャブを44発ブロックしろ!

敵により多くのジャブを打たせるため、一度ダウンを奪うという手段がある。この場合、ホンドーラッシュの連続ジャブが、4連続から7連続に増え、1回の攻撃で3発分多くブロックできるのだ。ただし、連続ジャブの途中にフェイントも入るので、リズムが変化することへの対応が必要。また、2回目のダウンを奪うと、攻撃が激しくなりすぎて守りきれない可能性があるので、こちらも注意。



⬆ロングバージョンのホンドーラッシュは、ジャブの連続回数が増加。ふだんはやっかいだが、今回は歓迎だ。

ハートを1つもへらさず試合に勝て!

ダメージを受けることやパンチをブロックされること、そして敵のパンチをブロックすることも許されない条件。試合が長引くていねいな戦いかたは無意味で、圧倒しての早い決着が理想的だ。また、条件を達成するうえで不可欠なのが、ホンドーラッシュにカウンターを当ててダウンを奪うこと。守ろうとすると、連続ジャブをブロックするしかなく、これではハートが減ってしまう。



⬆積極的な攻撃で、ミスするまえに倒す。無謀なようだが、これがもっとも現実的な戦いかたとなるのだ。

ベア・ハッガー Bear Hugger

Exhibition Challenge

挑戦者シリーズ

ベアハグ(両手攻撃)をくらわずに勝て!

挟み込むように両腕でフックを打つベアハグは、ベア・ハッガーが得意とする大技だ。もっとも、攻撃モーションが大きく、打ち出しのタイミングを見極めやすいので、比較的簡単にダッキングで回避できるはず。とくに、このチャレンジをクリアするための試合では、無理にカウンターを狙わず回避に専念。ほかのスター獲得タイミングを利用するだけでも、倒すのに必要なスターは集まる。



⬆迫力ある必殺パンチだが、かわすことだけに集中していれば、ダッキングで簡単に回避できるのだ。

ベア・ハッガーを第1ラウンドでTKOしろ!

隠しノックアウトはないため、3回ダウンさせるTKOを狙う。しかし、回避カウンターからのスタンストリングで地道に体力を減らしていくだけでは、時間が足りない。スターを獲得し、スターパンチを打ち込む攻撃が不可欠だ。挑発からは確実にスターを獲得するとして、あとはひとつのパンチのカウンターに絞ってスターを取ろう。これを成功させれば、倒すためのスターは十分だ。



⬆ひとつのパンチに絞ってスターを獲得。ほかのパンチは回避カウンターからのスタンストリングで攻める。

スターを取る方法を5つ見つけろ!

第2のチャレンジでは、ひとつのパンチのカウンタータイミングに絞る戦略だったが、ここではすべてのパンチからスターを獲得しなければならない(スター獲得の方法は41ページを参照)。ただし、獲得するのは、それぞれ1回でいい。また、5種類の獲得に成功したなら、試合に負けてもチャレンジクリアだ。苦手なカウンタータイミングでも、KO負けギリギリまで挑戦してみよう。

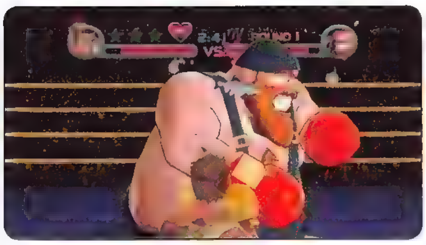


⬆腹踊りの挑発は使用頻度が少ないため、使ってきたときは確実にスターを獲得しておこう。

防衛シリーズ

ベア・ハッガーに1スター、2スター、3スターパンチを当てろ!

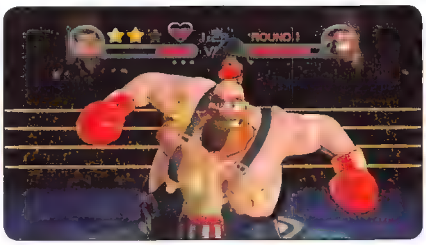
3段階のスターパンチを、1回ずつでもヒットさせることがチャレンジクリアの条件。攻撃の種類が限定されている、試合序盤の達成を目指そう。このとき、3スターパンチは最後にヒットさせること。スタン中に3スターパンチを当てると、隠しダウンが成立し、攻撃の種類を増やしてしまうことになる。1ダウンするまえに、3段階のスターパンチをすべてヒットさせるのが得策なのだ。



⬆1ダウンするまえの達成が目標なので、スターパンチ後のスタンストリングで余計なダメージを与えるな。

ベアハグのフェイントをされたときに、スウェーやダッキングをせずに勝て!

ベアハグのフェイントを使うのは、1ダウン奪ったあと。動き出しの時点で、ベア・ハッガーの格好に注目すれば、攻撃のベアハグとフェイントのベアハグを判別することが可能だ(見極めかたは97ページを参照)。攻撃とフェイントのすべてにカウンターを当てられれば、回避の使い分けは必要なくなるが、試合に勝つことも条件に含まれているため、集中してそれぞれの動きに対応しよう。



⬆頭の上にリスが見えていれば、フェイントのサイン。回避は我慢して、カウンターのパンチを打ち込もう。

ダッキングを使わずにベア・ハッガーに勝て!

防衛シリーズ第2のチャレンジでは、フェイントのベアハグを回避しないでさえいれば、攻撃のベアハグは回避してもよかった。しかし、今回の条件では、攻撃のベアハグも回避が禁止されたということだ。こうなると、ベアハグの動きすべてにカウンターを当てるつもりでパンチを出すしかない。正確なカウンタータイミングをマスターしたうえで、早い決着をつけるようにしたい。



⬆ダメージを受ける危険がある、ベアハグとディレイベアハグのカウンタータイミングを見極めよう。



Exhibition Challenge

グレート・タイガー Great Tiger

挑戦者シリーズ

分身攻撃のマジックアタックは、色の濃い実体のパンチだけが本物で、透けている分身のパンチは無視してオーケー。また、実体と分身は、額の宝石がさきに光ったほうから飛び込んでくるので、実体が飛び込むタイミングに合わせて回避しよう。なお、実体の飛び込みにボディブローのカウンターを当てるとダウンを奪えて早い決着も望めるが、条件クリアのための安全策は、やはり回避だ。



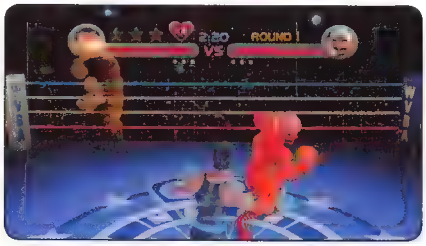
⬆色の濃い実体のパンチを回避。飛び込んでくる方向によって、スウェー方向が変わることにも気をつけよう。

使っていいパンチは、右のジャブだけというチャレンジ。スターパンチを使うこともできないので、右ジャブだけで地道にダウンを奪っていくしかない。ダメージを与える手段は、回避カウンターからのスタンストリング。ここでも右ジャブのミラーパンチしか選択肢はないので、根気よく打ち続けよう。1ラウンドでのTKO勝利は不可能で、最速でも2ラウンドに突入することになる。



⬆KOで勝利するには、合計4回のダウンが必要。1ラウンドと2ラウンドで、2回ずつ倒すのが最速だ。

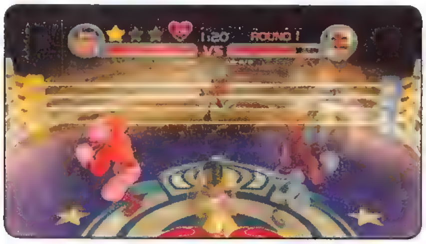
打てるパンチが3発だけに限定されたチャレンジ。当然、隠しダウンを利用しなければクリアができない条件だ。まずはマジックアタックを使ってくるまで待ち続け、マジックアタックの実体が飛び込んでくるタイミングに合わせて、カウンターのボディブローを当てる。これを3回成功させれば、条件を満たすことになるが、1回でもカウンターをミスすれば、チャレンジも失敗となってしまう。



⬆実体が画面左からくれば左ボディブローでカウンター。反対に、画面右からきたときは右ボディブローを打ち込むのだ。

防衛シリーズ

スーパーマジックアタックの分身連続アッパーカットと、最後の回転フックをすべて回避したあと、スターパンチを当てることで成立する隠しダウンを使う。スーパーマジックアタックは、試合序盤からでも使ってくるので、早めにスターを獲得しつつ準備しておこう。とくに、ダウンするまえに使うスーパーマジックアタックは、分身連続アッパーカットの回数が少なく、条件クリアに最適だ。



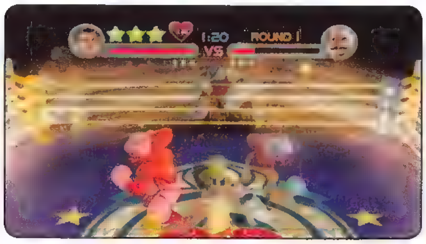
⬆試合序盤は、連続アッパーカットが3発で終わる。実体が左右どちらからくるか見極めて回避しよう。

宝石の点滅コンボ攻撃を受けることなく、勝利することが条件。コンボにはジャブが含まれず、青い光の左アッパーカット、緑の光の右アッパーカット、そして白い光のタイガーハグという3種類のパンチを使う可能性がある。回避方向がそれぞれ異なり、とっさに反応するのはほぼ不可能なので、事前に点滅する光の順番を覚えておこう。なお、タイガーハグは1ダウン後に組み込まれる。



⬆後方に下がり、光を点滅させる順番に注目。この順番に対応して打ってくるパンチを、すべて回避するのだ。

効率よく1ラウンドで勝つには、隠しノックアウトを使うとベスト。スターを持った状態でスーパーマジックアタックに挑み、分身連続アッパーカットをボディブローのカウンターで止めよう。実体が画面左からくれば左ボディブロー、画面右からくれば右ボディブローで迎撃だ。すべてのアッパーカットをボディブローで止めたあとは、最後の回転攻撃をダッキングでかわし、スターパンチを発動、KOとなるのだ。



⬆すべてのアッパーカットを、ボディブローで止められるかがポイント。方向とタイミングを合わせて打ち込もう。

ドン・フラメンコ Don Flamenco

Exhibition Challenge

挑戦者シリーズ

ドン・フラメンコのカツラを第1ラウンドでふっ飛ばせ!

ドン・フラメンコのカツラが外れる条件は、2回ダウンを奪ったあと、さらに体力を半分以下まで減らすこと。カウンターで獲得したスターを使い、スターパンチを打ち込んでいくほか、無限ジャグリングを利用すれば、1ラウンド中にカツラを外すのは十分可能だ。ただし、無限ジャグリング後に訪れる、隠しノックアウトを使うと、カツラが外れるまえに試合が終わってしまうので注意。



↑スターパンチを織り交ぜて、ミスなくダメージを与えていけば、1ラウンド以内に条件を達成できる。

ドン・フラメンコが4発以上パンチしていないラウンドでKO(TKO)しろ!

無限ジャグリングから隠しノックアウトにつなげる方法なら、1ラウンドでパンチを2発に抑えて勝つことができる。まずは1発目のパンチを、回避カウンターから無限ジャグリングにつなげ、そのままダウンを奪う。復帰直後の右アッパーカットには、カウンターでスターを獲得し、すぐさまスターパンチを発動。これで隠しノックアウトが成立、パンチも2発でチャレンジクリアとなる。



↑無限ジャグリングは、一定のリズムをキープすることが大切。これに慣れると、いつでもダウンを奪える。

スターを取る方法を6つ見つけろ!

6つあるスター獲得タイミングを、1試合のうちにすべて達成することが条件(スター獲得タイミングは50ページを参照)。左ジャブからはふたつのスターを獲得できるが、このパンチを使ってくるのは2ダウン奪ってから。そのため、2ダウン奪うまでに、ほかの4つのスターはできるだけ獲得しておきたいところだ。すべて獲得するまえにTKOになりそうなら、つぎのラウンドに持ち越そう。

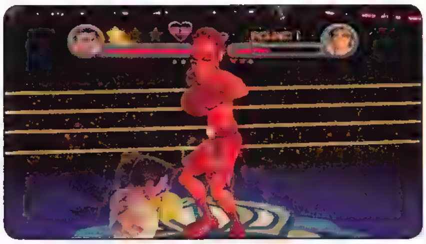


↑ダウンから復帰した直後の右アッパーカットからは、通常の右アッパーカットと異なるスターが獲得できる。

防衛シリーズ

ドン・フラメンコのカツラを外したあと、1発もパンチをくらわずに、試合に勝て!

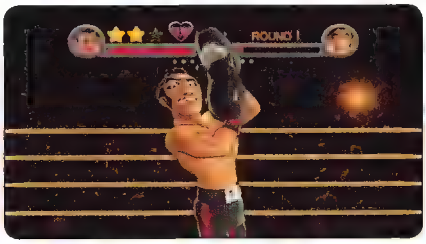
防衛シリーズのドン・フラメンコも、カツラが外れる条件は挑戦者シリーズのときと同じ。このあとに1発もパンチを受けないことが条件となるが、カツラが外れたドン・フラメンコは攻撃性が増し、積極的にパンチを打ってくる。この猛攻を、あまり長くはかわしきれないはず。最初の1発で回避カウンターを取り、そのまま無限ジャグリングにつなげてTKOまでもっていくと安全だ。



↑カツラが外れたあとの猛攻を受けるまえに、無限ジャグリングに入ってしまえば、そのまま試合終了だ。

ローズアタック(3連続フック)を全て、ダッキング以外の方法で回避して勝て!

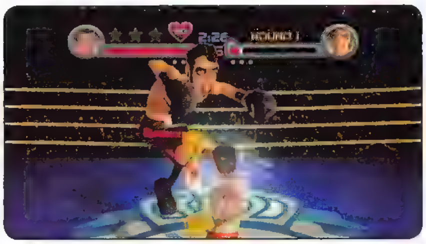
ローズアタックの連続フックは、ダッキングならすべてかわせる。しかし、ダッキングが禁止された今回は、スウェーでかわすことになり、フックの方向に合わせた回避が必要。左右どちらのフックを、どの順番で打つかは、事前の拍手で判断できるので(判別の方法は101ページを参照)、その順番を覚えたうえで回避しよう。とくに今回は、1発も間違うことができないため集中しよう。



↑ローズアタックのまえに、ドン・フラメンコが拍手する順番によって、左右のフックの順番がわかるのだ。

ドン・フラメンコを40秒以内にダウンさせろ!

試合開始40秒以内に、1回目のダウンを奪えるとチャレンジクリア。通常の攻撃では、とても間に合わない時間だが、無限ジャグリングなら達成可能だ。ドン・フラメンコの1発目のパンチに対し、回避カウンターからスタンストリング、そして無限ジャグリングへと移行。これをミスしないでジャグリングが続くと、40秒以内に余裕を持ってダウンを奪えることになるのだ。



↑ジャブ、ジャブ、ボディブローの順番で、クロスパンチのリズムをキープ。相手に何もさせないままダウンだ。



アラン・ライアン

Exhibition Challenge

Aran Ryan

挑戦者シリーズ

1試合の間にスターパンチを7発当てろ！

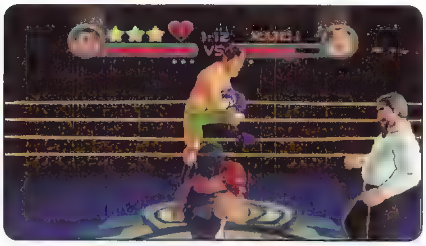
スターパンチ7発という数の多さもあるが、できれば1スターパンチで小刻みに数を重ねていきたい。2スターパンチや3スターパンチになると、ダメージが大きすぎて、1回のラウンドのうちにヒット数を稼ぎにくくなるのだ。また、どこからでもスターを獲得できるようになっておくことも大切で、特定のタイミングからしか獲得できないと、3ラウンドの時間もあっという間に過ぎていく。



⬆カウンターのパンチでスタンさせ、アラン・ライアンの動きが止まったところにスターパンチを打ち込もう。

アラン・ライアンの攻撃をくらわずにKO(TKO)しろ！

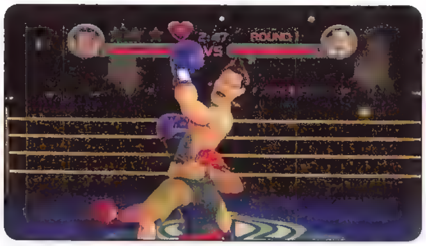
長い時間戦っていると、それだけ攻撃を受ける危険が増すので、隠しノックアウトで早い決着をつけよう。まずは攻撃を受けないように、慎重にダメージを与えていき、ダウンを奪う。このときスター3つを溜めた状態で、通常のパンチでダウンできるとベストだ。ダウンから復帰するとヘッドバットを使ってくるので、これをブロック。目を回している隙に3スターパンチを当ててKOだ。



⬆ダウンから復帰直後のヘッドバットを狙うため、1回目のダウンはスターを温存したまま倒したい。

スターを取る方法を4つ見つけろ！

4つあるスター獲得タイミングの、すべてを達成するとチャレンジクリアだ（スター獲得タイミングは56ページを参照）。獲得の難易度が高めなのが、回避カウンターを当てたあと、仕返しのパンチを早めにかわし、すぐさまパンチを当てるという方法。仕返しのパンチへの回避が遅いと当たらず、早すぎると戻り際を当てられてしまう。このタイミングを覚え、すべてのスターを獲得しよう。

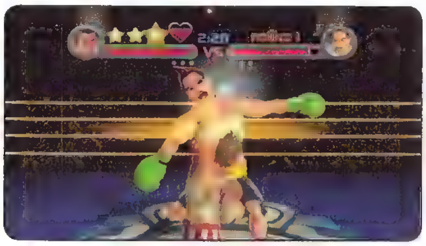


⬆回避カウンター後の仕返しパンチは、やや早めのタイミングで回避して、その後のパンチにつなげよう。

防衛シリーズ

TKOで勝て！

クリア条件がTKO勝ちなので、隠しノックアウトは使えない。また、隠しダウンも非常に決めにくいことから、ここは1ラウンド内に3回のダウンを奪う戦いかたで臨む。こうした真っ向勝負で圧倒するには、やはりスターパンチが不可欠。比較的獲得しやすい、右アッパーカットとヘッドバットからのスターは、確実に取っていこう。また、スターパンチは、必ずスタンさせてから使うこと。



⬆右アッパーカットにカウンターを当てて取るスターは、マックのハートを減らさずに獲得できるものだ。

ロープを振り回す攻撃をしてきたときに、スターを毎回取った上で試合に勝て！

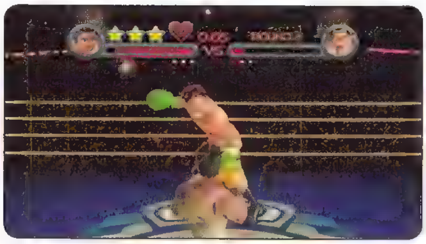
ロープアタックからスターを獲得するためには、連続攻撃をすべて回避しておくことが必要となる。縦攻撃と横攻撃が織り交ぜられたロープアタックを、とっさに判断してかわすのは不可能だが、事前動作で攻撃順がわかる。縦攻撃はスウェー、横攻撃はダッキングでかわし、すべて回避したらスタンストリングの連打でスター獲得。事前動作のトリックがわかると、完全回避も難しくないはずだ。



⬆ロープを振り回す事前動作が、攻撃の順番を示唆。このチェックなくして、完全回避は不可能だ。

試合開始から6～7分の間に勝て！

試合が開始してから6～7分のあいだとは、つまり3ラウンド開始1分以内ということ。この短い時間のあいだに勝ち切るには、2ラウンド終了時にアラン・ライアンの体力を残り少なくして、さらにスターを温存しておく下準備が必要だ。すると、3ラウンドが開始してすぐにダウンを奪うことが可能で、ダウン間際のノックダウンジャブにスターパンチを当ててれば、隠しノックアウト成立だ。



⬆2ラウンド終了時に、あと少しで倒せるところまで追い詰めておく。間違ってもここで倒し切らないように。



Exhibition Challenge

ソーダ・ポピンスキー Soda Popinski

挑戦者シリーズ

ソーダを前に突き出したら全て手からはじき飛ばして試合に勝て!

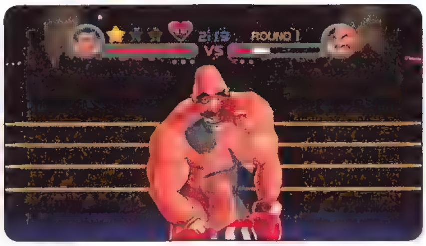
せっかく与えたダメージが、ソーダを飲むことで回復してしまう。これをすべて阻止することが、チャレンジクリアの条件だ。ソーダを飲むとき、ペットボトルを右手に持つパターンと左手に持つパターンの2種類があり、右手なら左ジャブ、左手なら右ジャブを打つと、ソーダを飲むことを阻止できるのだ。このチャレンジの試合では、いつも以上にソーダを取り出す動きに注意して戦おう。



⬆ソーダを飲む直前、手に持ったペットボトルを前に突き出す。このタイミングでジャブを打ち、はじき飛ばそう。

ハートを1つもへらさず1ラウンドを戦いぬけ!

攻撃を受けないことはもちろん、マックのパンチをブロックされることもないまま、1ラウンドを戦い抜くとクリア。すべての攻撃を回避していれば、条件を満たせるが、左フックと左ショートフックを見極めるのが難しく、パンチをもらう危険が高い。むしろ、打ち出しの契機が明確な連続アッパーカットを誘ったり、スタンストリングをゆっくり打ったりして、攻撃面で時間を稼ごう。



⬆連続アッパーカットを誘い、スタンストリングはじっくり時間をかけて消化。少しでも時間を使おう。

第1ラウンドの残り時間1分11秒を切る前にTKOしろ!

まずは左フックへの回避カウンターをボディに打ってスターを獲得し、すぐに隠しダウンに利用。9秒で1ダウン奪ったら、つぎはジャグリングを駆使しつつ、1分間をかけて2ダウン。このとき、ペットボトルをはじいてスターを獲得。その後は回避だけで敵の攻撃を早くさせつつ、ペットボトルで2スターに。直後の連続アッパーカットから、2回目の隠しダウンでTKOにし、ギリギリで条件を満たせる。

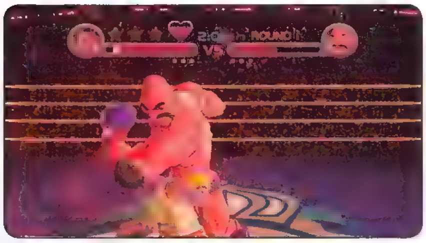


⬆敵の最初の攻撃1発で、1回目のダウンを奪う。これが失敗すると、すでに条件達成は不可能になる。

防衛シリーズ

ソーダ・ポピンスキーの攻撃をよけてから連続で15発パンチを当てろ!

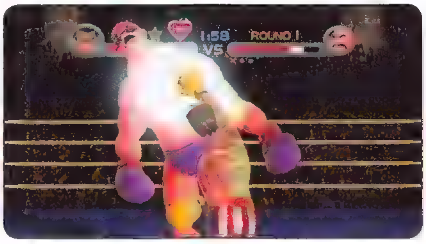
このチャレンジでは、最大回数が伸びるスタンストリングを使うことが正解。最初は2発しかヒットしないスタンストリングだが、つぎのスタンストリングでは3発ヒットするというように、攻撃が成功するたびに最大回数が1発ずつ増えていく。ただし、敵の攻撃がヒットしてしまうと、初期値の2発にリセットされるため、ダメージを受けないまま、連続成功させることが必要なのだ。



⬆攻撃を受けると最初から。連続成功を伸ばすためには、敵の攻撃パターンを覚えることが確実な手段だ。

ソーダ・ポピンスキーに第1ラウンドで勝て!

1ラウンド中のTKOを狙うには、まず早い時間帯に隠しダウンの1回目を成功させておこう。これを達成したあとは、スタンストリングの最大回数を伸ばしてダメージを稼いでいく。もしスタンストリングが止められても、2ダウンを奪うことに集中しよう。2ダウンを奪ってからは、隠しダウンの2回目を狙って、スターとスタンストリング回数を稼ぎ、2スターが溜まったところでとどめをさすのだ。



⬆スターの数よりも、スタンストリングが5発以上入る状態をできるだけキープすることが重要なのだ。

ソーダを飲むのを一度も止めずに、試合に勝て!

ソーダを飲むと敵の体力が回復してしまうが、それを阻止せず勝つことが条件。ソーダのペットボトルからスターを獲得するチャンスを失うことも意味するので、左右のフックからスターを獲得できるようにしておこう。序盤は隠しダウンに頼らず、自力でダウンを奪っていき、2ダウン後に隠しダウンを使うこと。ソーダを飲まれて体力を回復されたあとでも、隠しダウンなら関係なくダウンだ。



⬆いくら回復されても、それ以上のダメージを与えていく。隠しダウンを使うまでは根気の勝負だ。



ボールド・ブル

Exhibition Challenge

Bald Bull

挑戦者シリーズ

ブルチャージ(突進攻撃)をスターパンチで止めろ!

ブルチャージにカウンターでボディブローを当てるとダウンを奪えるが、今回のチャレンジクリア条件は、スターパンチでカウンターを当てること。通常のパンチよりも、打ち出しのタイミングを少し早める必要があり、突進開始のサインである鼻息は、いつも以上にしっかりと観察しなくてはならない。鼻息を吐き出し終える直前のタイミングを目安に、スターパンチを発動してみよう。



⬆ボールド・ブルの鼻息が吐き出し終わると、突進が開始される。このタイミングを見極めることが大切だ。

第1ラウンドでボールド・ブルをKO(TKO)しろ!

1ラウンドのうちにTKOすることが、チャレンジクリアの条件となり、ここは隠しダウンを効果的に使っていきたい。ブルチャージの突進攻撃は、一撃でマックをダウンさせる強力な技だが、突進のタイミングに合わせてボディを打つと、逆に1発でダウンを奪えるのだ。危険極まりない技であるブルチャージもチャンスに変わるため、使われるたびにカウンターを狙っていこう。



⬆ボールド・ブルの鼻息を目印に、パンチを打つのは今回も同じ。吐き出し終わったところに合わせよう。

スター獲得方法を4つ見つけろ!

5つあるスター獲得タイミングのうち、いずれか4つを達成すると、チャレンジクリアとなる。68ページで解説しているように、スターを獲得しやすいのは、ジャブをかわしてからのジャグリングパターンで、このテクニックは右アッパーカットをかわしてから獲得するのにも使える。あとは挑発モーションから獲得したうえで、カウンターを当てる2パターンのいずれかから取るといい。



⬆右アッパーカットと右フックにカウンターを合わせるのは難しいが、獲得するのはどちらか一方でいい。

防衛シリーズ

3スターパンチを3発ボールド・ブルに当てろ!

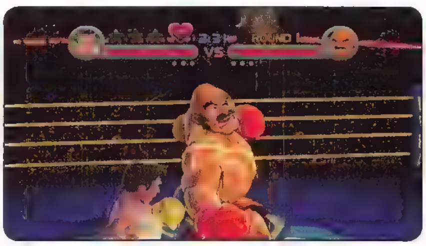
3スターパンチを3回ヒットさせることが条件で、勝敗やダウンを奪ったかといったことはクリアに関係しない。そのため、試合序盤から3スターパンチを当てることに集中。ダウンを奪ったあとは、さらに攻撃が激しくなるので、そのまえに2回はヒットさせておきたいところだ。なお、通常時にスターパンチを打っても回避されるため、スタンさせたうえで発動することが鉄則だ。



⬆スターを3つまで溜めること自体が難しい相手。うまく溜められたら、すぐに使ってしまおう。

第1ラウンドはダメージを与えたり、くらったりせずそれから試合に勝て!

チャレンジクリアの条件が意味するのは、1ラウンド中は敵の攻撃をすべて回避して、しかも反撃はしないということだ。とはいえ、このレベルの敵になると、回避に専念していればかわせるというわけではない。攻撃してくるパターンを覚えて、つぎにどんなパンチを出されるかを予測できることが必要なのだ。いきなりクリアするのは難しいので、パターンを覚えるために何度も挑戦しよう。



⬆右アッパーカットのような速い攻撃は、予測なしに回避するのは困難。まずは攻撃パターンを覚えよう。

ボールド・ブルに100秒以内で勝て!

100秒以内の勝利を実現するため、隠しノックアウトを利用する。ブルチャージにスターパンチを当てる方法を、2回成功させることが条件だが、スターを獲得して待っているだけでは時間が過ぎてしまう。攻撃をヒットさせて体力を奪っていかないと、思うようにブルチャージを使ってくれないぞ。もちろん、ブルチャージにカウンターを当てるチャンスは2回だけなので、失敗するわけにはいかない。



⬆ブルチャージの体勢に入っても、スターを持っていなければチャレンジクリアは不可能となる。

スーパー・マッチョマン Exhibition Challenge SuperMM

挑戦者シリーズ

ラリアットをくらわずに試合に勝て！

スーパー・マッチョマンが使うラリアットの攻撃は、通常のラリアットと3連ラリアットがある。このどちらも、チャレンジクリア条件の対象となっているので、とくに意識して回避しよう。3連ラリアットの場合、事前に派手なアクションが入るため、攻撃のきっかけがわかりやすいが、問題なのは通常のラリアット。背中を向ける予備動作を見逃さず、ダッキングで回避するのだ。



↑ラリアットの回転はかなり速いため、腕が画面奥に見えるタイミングで、すぐに回避を始めよう。

スターを取る方法を3つ見つけろ！

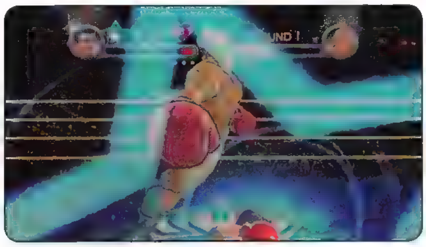
3つあるスター獲得タイミングで、すべてを達成するとチャレンジクリア。挑発のポージングからは簡単に取れるが、左右のアッパーカットから獲得するには、パンチを打つタイミングの調整が必要だ。右アッパーカットはかわしたあとのジャグリングを2回続け、左アッパーカットはかわしたあと、ひと呼吸置いたうえでパンチを当てる。いずれも、タメを作ったリズムで打つようにしよう。



↑左アッパーカットをかわしたあとのパンチは、早すぎるとスタンさせてしまう。ひと呼吸のタメが大切だ。

スーパー・マッチョマンに第1ラウンドで勝て！

1ラウンド勝利のポイントになるのは、3連ラリアットへの対処法。スターを持っているなら、連続ラリアットの3発目は、スターパンチを打つまえの屈む動きでかわし、そのままヒットさせる。成功すると隠しダウンになるほか、3スターパンチならKOだ。一方、スターを持っていなかった場合、回避後のスタンストリングから、無限ジャグリングへとつなぎ、ダウンまでもっていこう。



↑スターパンチを使う場合、2発目のラリアットをかわしたあと、すぐにスターパンチを発動させるのだ。

防衛シリーズ

スターを取る方法を5つ見つけろ！

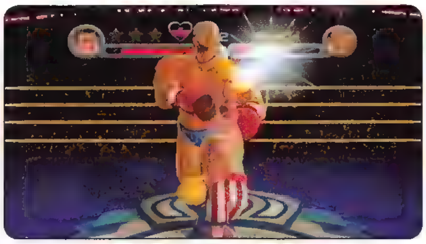
5つのスター獲得タイミングを、すべて達成することがチャレンジクリアの条件だ。左右のアッパーカットからは、挑戦者シリーズと同様の方法でふたつのスターを獲得。残りの3つは、すべて挑発のポージングから獲得することになる。このうち、屈伸ポージングは使用頻度が少ないうえに、パンチを当てるタイミングも難しい。つねに意識して、使ってくることを待っていよう。



↑屈伸ポージングは、腰を落とすまえにパンチを当てる。このタイミングは初動の直後、すぐに訪れるものだ。

スターを1つも取らずに第1ラウンドで勝て！

スターパンチを使わないぶん、徹底したジャグリングでダメージを稼いでいこう。右アッパーカットには、スター獲得を防ぐため右スウェーからスタンストリングに入るが、これ以外はすべてスタンストリングとジャグリングで最大効果のダメージを狙う。すると、およそ2分で2ダウンを奪うことが可能だ。最後の1分間は、3連ラリアットの回避が条件クリアへの最終関門となる。



↑1ダウン後に使ってくるビッグアッパーカットには、3回のジャグリングでダメージを追加することができる。

2分以内に勝て！

最初のダウンは45秒を目安に奪う。これは3スターパンチとジャグリングを使うと可能。また、1ダウン奪ったときにスターをひとつ持っている状態にする。2回目のダウンは残り1分30秒で。スターパンチは使わず、ジャグリングのダメージを利用しよう。この時点で残り30秒だが、直後の挑発でスターが3つ溜まるはず。さっそく3スターパンチで体力を削って、倒れるまでラストスパートだ。



↑スターが3つまでたまったら、即スターパンチを発動。敵の体力を一気に削り、残りは通常パンチで奪う。

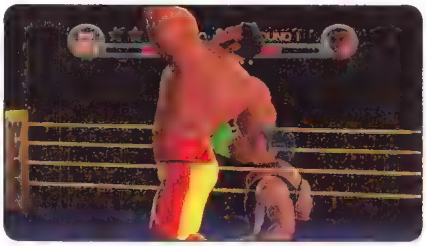


ミスター・サンドマン Exhibition Challenge Mr.Sandman

挑戦者シリーズ

ドリームランドエクスプレス（3連続アッパー）を1発もくらわずに勝て！

ドリームランドエクスプレス（以下、DLE）の3連続アッパーカットを打つまえに、顔を突き出すフェイントを入れてくれば、それが回避タイミングの目安になる。フェイントのリズムに合わせてスウェーしていると、アッパーカットも回避できるのだ。フェイントを使ってこない場合もあるので、万能の対処方法ではないが、回避タイミングを覚えるには最適。これを活かして完全回避を目指そう。



⬆フェイントに引っかかってスウェーしても、そのリズムで回避を続けることで、実際のパンチもかわせる。

スターを取る方法を7つ見つけろ！

9種類のスター獲得タイミングのうち、7種類を達成すればクリアとなる。もっとも、数の多さとともに獲得タイミングの難しさがクリアを困難にしており、タイミングを合わせることはもちろん、攻撃パターンを覚えておくことも必要だ。とくに、パターンを把握しやすい序盤で使ってくるパンチは、早い時間帯でまとめて獲得しておくこと。あとに残しておくと、それだけ獲得が難しくなる。



⬆序盤の攻撃パターンを覚えることで、通常のパンチから獲得できるスターを早い時間帯で集められる。

スウェー、ダッキング、ブロックを一切せずに勝て！

すべての回避を禁止されたチャレンジで、あらゆるパンチにカウンターを合わせていく必要がある。そのため、左アッパーカットのカウンタータイミングで右ジャブを打ち出していく戦略が有効だ（81ページ参照）。ただし、すべてのパンチを封じることはできないので、攻撃を受けてハートが0になることもある。今回は回避が禁止なので、この場合はあえてダウンを選び、ハートを回復させよう。



⬆ふだんはハートを回復するためにパンチをかわすが、今回のチャレンジでは、ダウンをわざとするしかない。

防衛シリーズ

ミスター・サンドマンを第1ラウンドでTKOしろ！

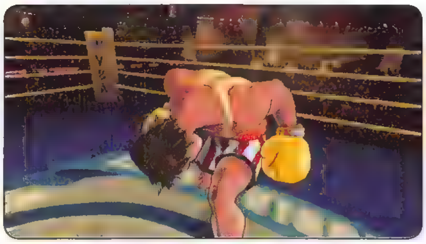
パンチの打ち合いで簡単にTKOできる相手ではないため、2ダウンまでは隠しダウンを利用。DLEを打つまえのフェイントにスターパンチを当て、ダウンを奪う方法だ。このあとラストスパート状態に入ったら、左右のアッパーカットに合わせたカウンターでスターを3つまでためて、3スターパンチの一撃にかける。ギャンブル続きのような手順だが、1ラウンドTKOのために必要なのだ。



⬆DLEのフェイントに合わせたスターパンチのカウンターは、通常の試合でも非常に効果的なのだ。

TKOもしくはKOされそうなところからカムバックして、試合に勝て！

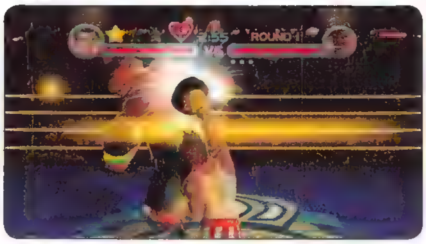
KOかTKOでダウンするモーションから、マックが踏ん張って復帰することがある。このカムバックを出したうえで、試合に勝利することがクリアの条件だ。もっとも、これだけ追い詰められた状態から逆転するのは難しいため、敵をラストスパート状態にしてからカムバックを出したい。ラストスパート状態なら、左右のアッパーカットにカウンターの狙いを絞ることができて、KO勝ちも間近だ。



⬆体力がなくなりダウンするはずの場面から、奇跡のカムバック。ただし、あとがない状態には変わりがない。

ミスター・サンドマンを33秒以内にダウンさせろ！

DLEを打ち出すまえの、顔を突き出す動きにスターパンチを当て、隠しダウンを達成することが目標になる。これを遂行するためのスターは、ひとつで足りるが、DLEまでにひとつ獲得しているからといって、パンチを回避しているとタイムアップ。すべてのパンチにカウンターを当て、DLE発動までの時間を短縮する必要があるのだ。スターパンチを当てるよりも、完璧に準備できるかが課題だ。



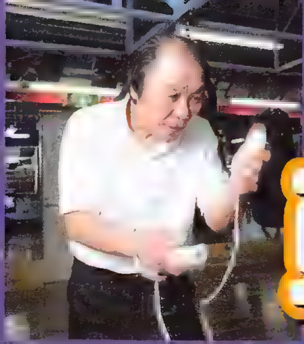
⬆試合開始からDLE発動まで、すべてのパンチにカウンターを当てる。そのうえでスターを獲得しておこう。



第5章

輪島功一インタビュー特別編

世界スーパーウェルター級王座を3度も獲得し、現在はボクシングジムの経営だけでなく、団子屋の経営やタレント業でも活躍中の輪島功一さんにインタビュー。プロボクサー視点で見た、本作の魅力をたっぷりと語ってもらった。



特別企画

輪島功一スペシャルインタビュー

――まず、このゲームを遊んでみた感想をお聞かせください。

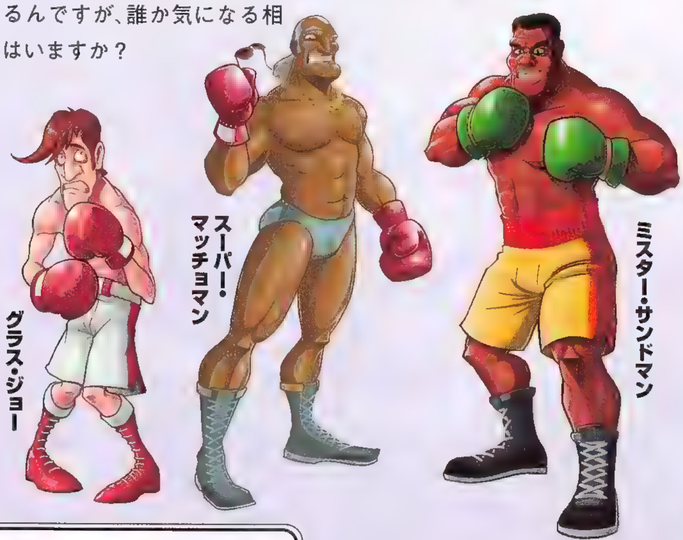
輪島氏（以下輪島） 俺はねぇ。ゲームは得意じゃないんだよ。それにゲームで遊ぶということもほとんどない。でもこのゲームは遊び始めると、けっこう夢中になっちゃうもんだねー。

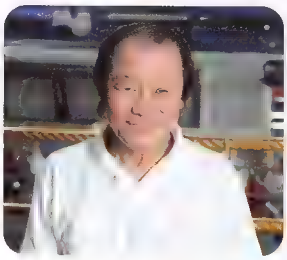
――ちなみに、対戦相手は13人いるんですが、誰か気になる相手はいますか？

輪島 いやー。グラス・ジョーは弱っちそうだねー（笑）。

――こいつは強そうだなと思うキャラはいますか？

輪島 スーパー・マッチョマンとか、ミスター・サンドマンは筋肉があってスゴイね。いやー強そうだねー。強いヤツと戦うっていうのは最高。





輪島功一
KOICHI WAJIMA

輪島功一スポーツジム会長。現役時代は炎の男と呼ばれた名ボクサー。カエルパンチやあっち向いてホイ、猫じゃらしといった変則的なパンチは有名。引退セレモニーの10カウントの際、引退する寂しさから両耳を手で塞いでしまったという逸話を持つ。

――たしかにスーパー マッチョマンやミスター・サンドマンは最後のほうで出てくる強敵です。ところで、このゲームは"相手のクセを見抜き、相手のパンチを避けてから攻めていく"というのが攻略のセオリーなんですが、輪島さんも現役時代は、相手のクセとかを研究してから試合に挑んでいたんでしょうか？

輪島 もちろん戦法とかは考えるよ。でも相手のクセを研究するよりも、どんな相手が出てきてもそれに対応できる自分を作っておくことが大事。相手がファイターなのか？ オーソドックスなのか？ それとも変則なのか？ といった情報は聞くけどね。

――なるほど。どんな対戦相手でも自信があったんですね。

輪島 違うよぉ。実際の俺は気が小さくて臆病なんだよ。チキンハートだからこそ、いろいろ考えて闘う。いろいろな戦法を考えるから結果的に強くなれた。強い人間や偉くなる人間は、繊細な性格の人が多いんだよ。

――このゲームでは、自分よりもはるかに大きい相手とも闘うことになります。もし輪島さんが現役時代に100キロ以上のヘビー級ボクサーと戦うとしたら、どんな戦法で戦いました？

輪島 体格や背が大きなやつとやるときは、まず動きから入るねぇ。近寄るふりをして近よらなかったりとか。関係ない方向を向いてから、フェイントをかけてバーッと懐に入ったりとかね。つねに駆け引きが大事だな。

――ということは出入りが重要ってことですよね。

輪島 出入りとかっていうのはねぇ、最高だよー。あとは根性とか勇気が必要だね。

――主人公のリトル・マックはスターパンチという必殺パンチを使うんですが、輪島さんもこのスターパンチのフォームに似た、カエルパンチを使っていましたよね。

輪島 いやぁ。よく知っているねぇ。うれしいよ。



⬆ベア・ハッガー戦で、うまくカウンターパンチを当てる輪島氏。さすが元世界チャンピオンだけあって、相手の動きを読むのが早い。





——さきほどのプレイ中に、実際にスターパンチを出していましたが、どんな感じでした？

輪島　いやあ。必死にプレイしてたからどんなパンチが出ていたのかもわかんないよ(笑)。

——実際の試合では、必殺パンチをどんなときに出すと効果的なんでしょうか。

輪島　やっぱりねぇ、相手が打ってこないときとかに使うかな。あと相手をちょっといらだたせるときだよね。俺よりもランクが上のやつなんかは、カエルパンチとか出すと「なんだこの野郎、俺様の前でそんな態度取りやがって」という感じになる。そうなると相手がパンチを打ってくるの。

——つまり相手のパンチを誘うためですか？

輪島　相手がこっちの様子を見て打ってこないときだよね。強引に打ってくるようにし向けるわけ。相手が余裕を持ってパンチを打ってくるのと、ムカっとして打ってくるのはぜんぜん違う。

——相手のリズムを狂わす戦法ですね。

輪島　とくに相手が防衛戦のときなんかは、引き分けで防衛になっちゃう。そうなると守りいっぽうで打ってこない。そこで相手のリズムを狂わせて打たせるようにするんだよねぇ。

——なるほど。相手にパンチを打たせて、そこから攻めていくということですね。最初のほうの話で出しましたが、それはまさにこのゲームの基本攻略と同じですよ。

輪島　おお。たしかにそうだねぇ。おんなじだねぇ。

——このゲームでは試合中に相手の攻撃パターンが突然変わるときがあるんですが、そういうときにどういった対処法が有効だと思われますか？

輪島　実際の試合でも、思っていたのと違う攻撃パターンがくると「アレ？　なんだこいつ」って動揺する。そうなると自分の持っている本来の力が出せなくなって、相手のペースに持ち込まれちゃう。だから冷静になることが大事。つねに冷静で同じ精神状態で闘うこと。そして力を爆発させる感じだね。言うのは簡単だけどねぇ(笑)。

——元世界チャンピオンの輪島さんから見て、このゲームの攻略のポイントは何かありますか？

輪島　うーん。ゲームの技術的な部分はかわんないけど、やっぱり「負けねぇぞ！　この野郎！」ていう熱い気持ちが大事なんじゃない？　「べつに負けてもいいや」という中途半端な気持ちで挑んでいては何度闘っても負けちゃうよ。ゲームといえども相手と闘う以上は「この野郎！」っいう気持ちで挑むべきなんだよ。要するに本気で闘えってことだね。

——冷静かつ熱い気持ちってことですね。

輪島　そう。「この野郎！」ってカッと熱くなって闘志をむき出しにはするんだけど、大声で「コ～ノヤ～ロォ～!!」じゃなくて、トーンを抑えて「この野郎！」って感じがいいんだよ。

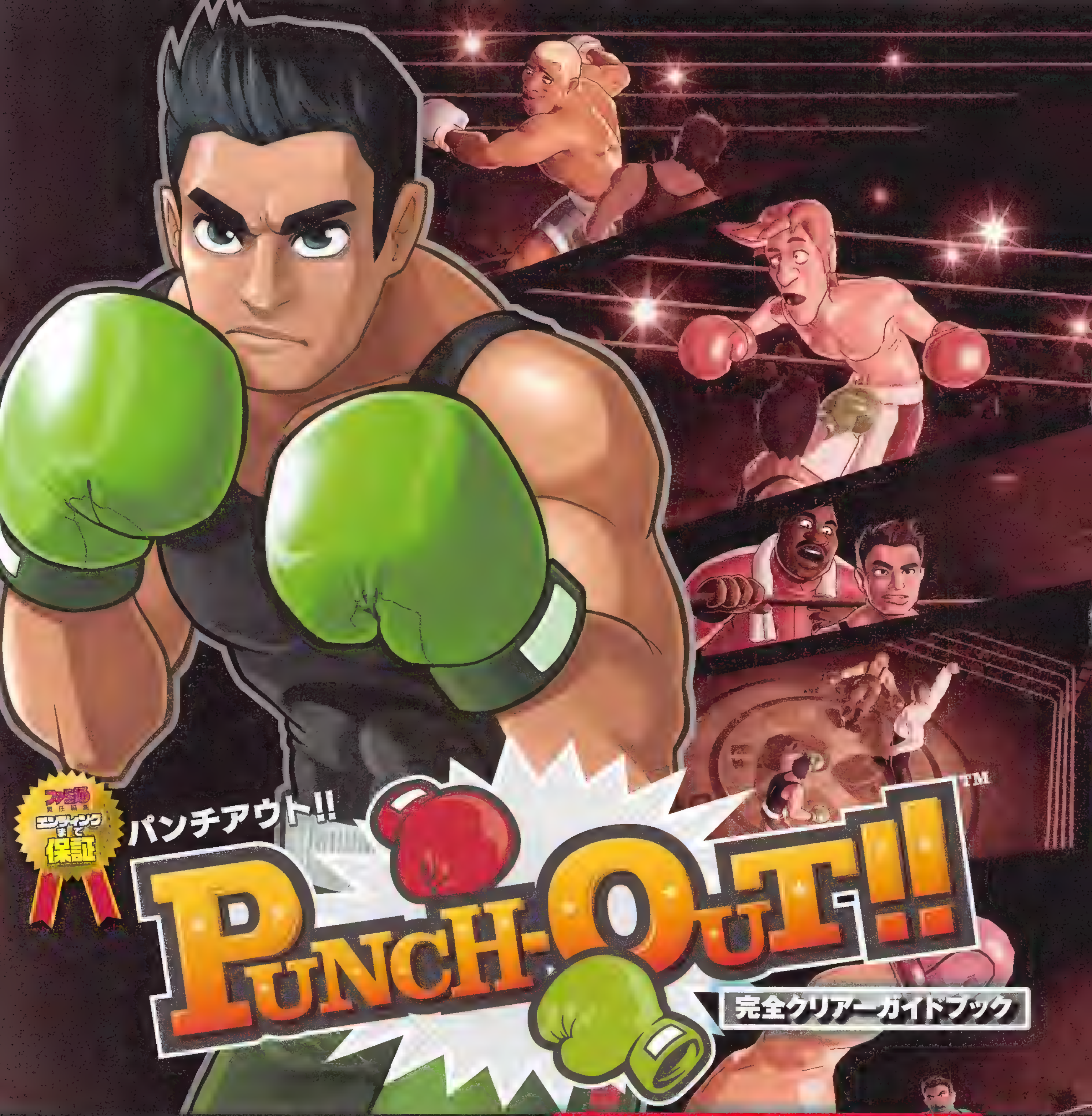
——最後になりますが、ボクシングの魅力を教えていただけますでしょうか。

輪島　ボクシングのおもしろさって、殴る喜びなんだよ。でも殴るだけじゃつまらない。殴られる怖さも知っていなければダメ。ただ殴るだけだったらさぁ、うまくならない。ところが殴られる怖さを知ると、勝つために相手の裏の裏を読んだりするようになるんだよ。そういうところがおもしろいね。

——よくわかりました。今日はありがとうございました。







平成21年8月6日発行
●発行人・編集人：浜村弘一
●副編集人：相沢浩仁
●編集長：水間勇一
●編集スタッフ：藤原教弘（ファミ通DS編集部副編集長）
●編集協力：児玉大輔（ファミ通DS編集部）
豊田恵吾（週刊ファミ通編集部）
●アートディレクター：宮本大輔（ファミ通DS編集部）

■ライティング　松田剛／馬場大地／川村和弘
■デザイン　アイダックデザイン／宮本淳平
■コミック　能田達規／横井三歩／森永ピザ
■フォトグラフ　スタジオT

●進行：川合 昇／藤田 昇／釜下豪紀／庄野 杏　●広告営業：功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／梅山達夫／柳瀬真生／中村 了／小林瑠美／樋口尚子／坂本美香／家城潤子　●PP部：松永智史／伊勢哲也／平野修策／永山順一／田中翔一郎　●雑誌営業：後藤 剛／酒井朋喜／堂前秀隆／中村宣忠／廣原洋祐　●業務部：青木孝道／劉石芳司／樽本義之　●マーケティング：上床光信／藤池隆司／福田幸司　●海外特派員：みちよ・パティロ

■協力
任天堂株式会社

本誌の内容についてのご質問は、エンターブレイン カスタマーサポート【☎0570・060・555（受付時間：土日祝日を除く12:00～17:00）メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp】までお願いします。
ただし、ゲームの攻略方法や掲載以上の詳細につきましてはいっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。
本誌におけるサービスのご利用に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

エンターブレインムック
パンチアウト!!
完全クリアーガイドブック
アンケートのお願い

このたびは『エンターブレインムック パンチアウト!! 完全クリアーガイドブック』をお買い求めいただきまして、誠にありがとうございます。今後のよりよい誌面作りのために、アンケートへのご協力をお願いいたします。

アンケートはがきの裏面は、マークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。また、この本を読んでのご意見、ご希望などを書いてください。⊂⊃からはみだしたりすると、機械が読み取れない場合があります。はがきが折れていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますので注意してください。切手は不要です。

●マークシート記入例
良い例 ▬ 悪い例

キリトリ線

料金受取人払

麹町局承認

9310

差出有効期限
平成22年
10月30日まで
郵便切手は
いりません

郵便はがき

102-8790

483

(受取人)

(株)エンターブレイン

ファミ通DS編集部

PUNCH-OUT!! パンチアウト!!

完全クリアーガイドブック 係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		年 月 日	男・女	歳
ご住所	〒 都道府県 市区郡			
お電話	☎ ( ) ー			

パンチアウト!! 完全クリアーガイドブックアンケート　鉛筆でご記入ください

❶学校・職業
1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

❷この本を知った場所
1 2 3 4 5

❸この本を買ったキッカケ
1 2 3 4 5 6

❹この本の感想

内容について	1	2	3	4	5
表紙について	1	2	3	4	5
レイアウトについて	1	2	3	4	5
価格について	1	2	3	4	5
総合評価	1	2	3	4	5

❺よく読む雑誌
1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

❻持っているゲーム機
1 2 3 4 5 6 7 8
9 10

❼攻略本が欲しいゲームソフト名

	機種

❽ご意見・ご要望・ご提案

パンチアウト!! 完全クリアーガイドブックアンケート

❶ 学校、学年もしくは職業をお答えください(ひとつだけ)
1.小学校4年生以下　2.小学5～6年　3.中学1年　4.中学2年　5.中学3年　6.高校1年　7.高校2年　8.高校3年　9.浪人生　10.大学生　11.専門学校生　12.会社員　13.自営業　14.主婦　15.フリーター　16.その他

❷ この本を何でお知りになりましたか?(ひとつだけ)
1.店頭で実物を見て　2.雑誌の記事や広告を見て　3.インターネットでの紹介や記事を見て　4.友人・知人に聞いて　5.その他

❸ この本を買ったキッカケを教えてください。(いくつでも)
1.Wii版『パンチアウト!!』の発売日と同じだったから
2.エンディングまで攻略法が載っていたから
3.エキシビジョンのチャレンジ攻略法が載っていたから
4.クリアー後の隠し要素が知りたかったから
5.攻略情報以外の企画記事が読みたかったから
6.その他

❹ この本についての感想をお聞かせください。

内容について	1.とてもよい	2.よい	3.ふつう	4.悪い	5.とても悪い
表紙について	1.とてもよい	2.よい	3.ふつう	4.悪い	5.とても悪い
レイアウトについて	1.とてもよい	2.よい	3.ふつう	4.悪い	5.とても悪い
価格について	1.とてもよい	2.よい	3.ふつう	4.悪い	5.とても悪い
総合評価	1.とてもよい	2.よい	3.ふつう	4.悪い	5.とても悪い

❺ ゲームの情報を得るためによく読む雑誌を教えてください。(いくつでも)
1.週刊ファミ通　2.ファミ通DS+Wii　3.ファミ通PSP+PS3　4.ファミ通Xbox360　5.ファミ通Wave DVD　6.Vジャンプ　7.Nintendo DREAM　8.デンゲキニンテンドーDS　9.電撃DS&Wii　10.電撃プレイステーション　11.ゲーマガ　12.そのほかのゲーム誌　13.コロコロコミック　14.週刊少年ジャンプ　15.そのほかのマンガ誌　16.学年誌

❻ 持っているゲーム機を教えてください。(いくつでも)
1.Wii　2.ニンテンドーDSi　3.ニンテンドーDS Lite　4.ニンテンドーDS(i、Lite以外)　5.プレイステーション3　7.プレイステーション2　8.プレイステーション・ポータブル　9.Xbox360　10.パソコン

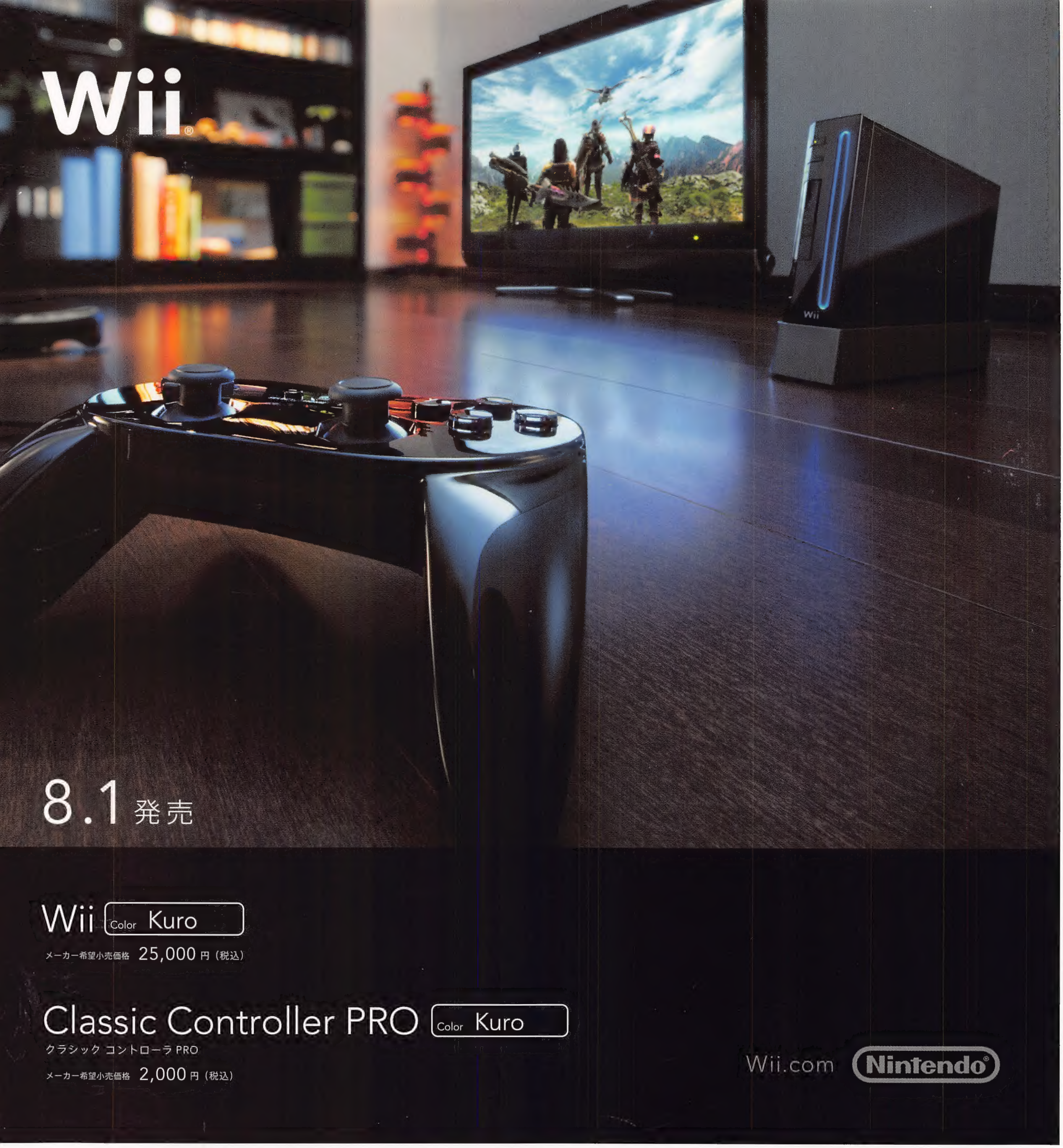
❼ 今後発売されるWiiとニンテンドーDSのゲームで、攻略本が欲しいソフトのタイトル名を教えてください。(3つまで)

❽ この本に対するご意見・ご要望・ご提案などございましたらご自由にお書きください。

ご協力ありがとうございました。



Nintendo® Wii.com
Wii®
12 Sports!
Wii Sports™ Resort
Wiiスポーツ リゾート
「Wiiモーションプラス」の細やかな動きで、12のリゾートの遊びを体験。
発売中 メーカー希望小売価格 4,800円（税込） ※Wiiモーションプラス付き
CERO A 全年齢対象
Wiiは任天堂の登録商標です。
©2009 Nintendo
ストラップを、きちんと着けましょう。
しっかり握って離さないようにしましょう。
まわりに人がいないか、物がないか、よく確かめましょう。
軽く振るだけでじゅうぶん楽しめます。



完全クリアーガイドブック

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

9784757750678

1929476009333

ISBN978-4-7577-5067-8
C9476 ¥933E

PUNCH-OUT!! パンチアウト!!

完全クリアーガイドブック

定価：本体933円＋税

雑誌 61957-61 Ⓗ 2010.08
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷